THE DARK KNIGHT RISES POSTERİNİZ BİZDEN!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ağustos 2012/08 I 7.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 58 I ISSN: 1307-8933

HERKESE TÜRKÇE
LEAGUE OF LEGENDS
KAPALI BETA DAVETİYESİ
1950 RP HEDİYELİ

MORTAL KOMBAT'IN YAPIMCILARI, BATMAN'İN BAŞINI YAKMAYA HAZIRLANIYOR

INJUSTICE
GODS AMONG US

OYNADIK!
RESIDENT EVIL 6

İNCELEDİK!
THE SECRET WORLD

DOSYALADIK!
COMIC-CON 2012



Editörün Günlüğü

SÜPER AĞUSTOS

Aman dikkat! Bu ay derginin her tarafında gözlük yerine maske takan, hırka dururken pelerini tercih eden, iç çamaşırını pantolonunun üstüne giyen, duygularını metro vagonu falan fırlatarak ifade eden kadın ve adamlar var. Yakından bakacaksanız tedbiri elden bırakmayın...

Bu aya başlarken niyetimiz bir "süper kahraman özel sayısı" yapmak değildi aslında ama nasıl olduysa bir anda bütün sayfaları sardılar. Her şey The Amazing Spider-Man incelemesiyle başladı, oyun güzeldi ve "hadi buna daha fazla sayfa ayıralım" dedik. Sonra San Diego'daki Comic-Con fuarından gelen enteresan haberleri kendi aramızda fısır fısır konuşmak yerine dergiye bir dosya olarak almaya karar verdik. E peki Injustice ne olacaktı? Geçen ay E3'te görmüş, ama o oyun trafiği içinde hak ettiği kadar yer ayıramamıştık bu oyuna. "Hadi madem" dedik, "sen de gel!"

Ya da belki hepsi bahaneydi, aslında ay boyunca beklediğimiz o filmin heyecanıyla, hiptonize olmuş bir şekilde yaptık bu sayıyı. The Dark Knight Rises için gün sayarken başka türlü bir dergi yapmamız mümkün olmadığından böyle oldu belki. Yine de sonuçtan memnunuz. Ya Batman yerine Londra 2012'nin gazına gelseydik? Hollanda Kano Takımı'nın posteri The Dark Knight Rises kadar hoş durur muydu ki duvarınızda?

Yeni sayıya hoş geldiniz efendim, sayfayı çevirirken biraz rüzgâr yaparsanız seviniriz, pişiyoruz burada.

-Serpil Ulutürk

Not: League of Legends Türkçe kapalı beta davetiye kodunuzu nasıl kullanacağınıza dair detaylar, DVD sayfamızda (Sf. 6)

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...


oyungezer.com.tr


facebook.com/oyungezer


twitter.com/oyungezer



steamcommunity.com/groups/oyungezer

360drc

32 Injustice

Sevgili Superman, ciğerim Batman, bak ikiniz de iyi çocuklarsınız, niye böyle yapıyors.. ÇAAAT!

PC İNCELEME

52 The Secret World

WoW durulmuşken, Guild Wars 2'ye biraz daha vakit varken... The Secret World'ün zamanlaması fena sayılmaz.

KONSOL İNCELEME

60 The Amazing Spider-Man

Şimdi örümcek ağı elinden mi çıkıyor, yoksa makinesi mi var?

LOG-IN

70 Röportaj: Carlos Rodriguez "Ocelote" Santiago

Başarılı League of Legends oyuncusu "Ocelote"tan sırlarını çalmaya çalıştık.

ORGANİZE SANAYİ



82 **BENQ XL240T**
Test sisteminin yeni monitörüyle tanışın. Kendisini çok sıkı bir mesaiye aldık.

84 **ASUS MAXIMUS V FORMULA**
Hayır, Mert'e bunları özellikle vermiyoruz, inanın kendisi istiyor.

91 **YANDEX RÖPORTAJI**
Her şey Yandex'in Türkiye'ye girmesiyle başladı. Ne çok şey yapıyorlar bir bilseniz.

92 **MSI 670 POWER EDITION**
680 gücünde 670 isteyenleri bu sayfaya alalım efendim.

EKRAN DIŞI



102 **ICE AGE: CONTINENTAL DRIFT**
Ice Age filmleri eskisi kadar popüler değil ama hâlâ bir kitlesi var ki biz o kitleye kısaca Burak diyoruz.

103 **DIRK GENTLY**
Okurlarımızdan Pozan, nefis bir dizi önerisiyle geliyor. Eline sağlık Pozan, yazı için teşekkürler.

106 **SÖYLEŞİ: HAKAN BİLGİNER**
Zaytung'a "sadece bir şaka" deyip geçebilir miyiz? Sitenin yaratıcısı Hakan Bilginer'le dobra dobra, sıcak sıcak, üç beş satır konuştuk.

bakmadan geçmeyin



16 **RÖPORTAJ: WARREN SPECTOR**
Merak etmeyin, Alizine röportajlarına benzemiyor bu.



20 **MİNİ DOSYA: OUYA**
Kickstarter'da patlayan son bomba Ouya oldu, bu küçük kutunun sırrı ne?



124 **DOSYA: NEO-GEO KLASİKLERİ**
Pixel'deki nostaljik dosyaları okuyup jeton yiyen oyunları daha dünmüş gibi hatırlamak standart oldu.

DOSYA

38

COMIC-CON
Oyun ve çizgi-roman dünyasından haberler, kalbimizi burkan Firefly buluşması, cosplayler...



OYUN CANAVARI

92



Diablo III Achievement'ları
Inferno Act I ve II'yi farmlamaktan sıkılanlara, arada yapılacak eğlenceli işler listesi.

alizine wonderland **66**
Londra 2012 Olimpiyat açılış töreninde Kraliçe'nin yanında oturması için davet edilen Sör Ali: "Okurlarım benim için daha önemli, ayrıca o yaşlı kadın gülümsemeyi bilmiyor."

PIXEL



120 **ÇAYLAKLARA SAYGI: GARRETT**
Thief serisinin usta hırsızı, sakinlik ve sabırla en büyük yardımcısı gölgeler içinde usulca giriverdi Pixel sayfalarına.

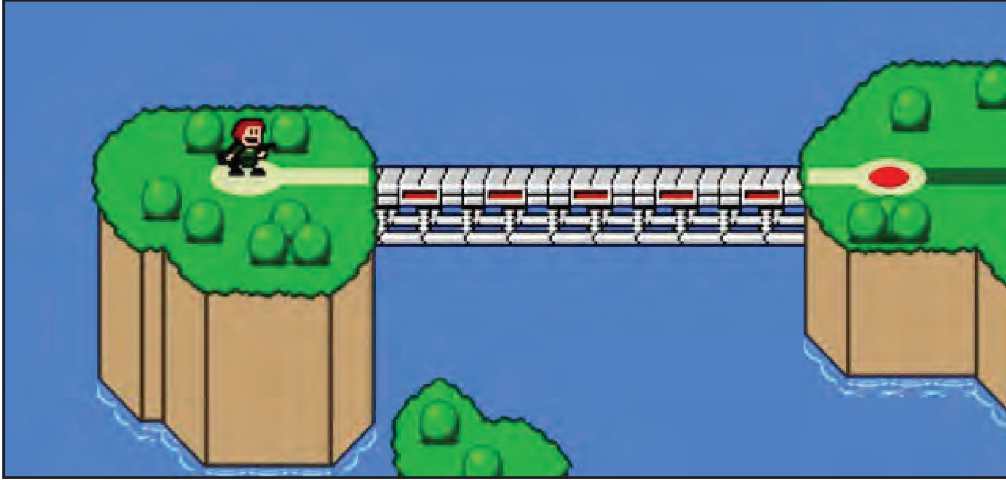
122 **LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2**
Son Jeton'un bu bölümünde karizmatik Raziel'i konuk ediyoruz.

124 **PIXEL YAZITLARI**
Belki o kadar iri olmasa Donkey Kong'un zirveye tırmanması daha kolay olurdu.

oyun indeksi

OGZ_DVD

AÇILIŞTA SİZİ GOYUN'UN KARŞILADIĞI DVD



I Wanna Be The Guy: Gaiden

SAÇMALIK DERECESİNDE ZOR

Şimdiye dek birçok zor oyun gördünüz. Belki yıllar önce *Ghosts'n Goblins*'de saç baş yoldunuz, belki de yakın zamanda *Dark Souls*'da kontrol cihazınızı kırdınız. Ancak bir bağımsız oyun efsanesi olan *I Wanna Be The Guy*'ın (ana karakteri The Kid, *Super Meat Boy*'daki oynanabilir karakterlerden biriydi) yeri ayrı ve şimdi de devam yapımı *Gaiden* karşınızda duruyor. Başlıkta da gördüğünüz üzere oyun saçmalık derecesinde zor ve onu eğlenceli kılan da bu. Ne kadar zor olduğunu kendimden bir örnekle açıklayayım.

IWBTG'den ağzı yanan bir insan evladı olarak *Gaiden*'ı ilk açtığımda zorluk seviyesi seçeneğini görünce haliyle Easy'nin üzerine atladım. Fakat seçer seçmez oyun kendi kendini kapatmakla kalmadı, beni Barbie bebekler ve sevimli köpeklerle ilgili bir web sitesine yönlendirdi. Anladım ki sinir harbinden kaçış yok, oyunu tekrar açtım ve bu kez Hard'da başlattım. Bölüm seçme ekranında karakterimi ilk bölüme doğru yönlendiriyordum ki... BAM! Sudan fırlayan bir balık kaptı beni. GAME OVER. Tekrar başladım, balığın üzerinden zıpladım... derken bu sefer de altımdaki köprü suya düştü. Abartmıyorum, oyunun ilk bölümüne dahi ulaşmam neredeyse beş dakikamı aldı. Diyeceğim odur ki bol bol ölmeye hazır olun dostlar.

GTA IV - Turkish City 2

LIBERTY CITY'DE TÜRK MOTİFLERİ

2009 yılında *San Andreas* için hazırlanan Turkish City modunun ardından bu kez sıra *GTA IV*'te. Tayfun Kumaş'ın yaklaşık bir buçuk senelik çalışmalarının bir ürünü olan kocaman bir mod Turkish City 2. İsmine bakıp da oyundaki şehri tümüyle değiştiriyor sanmayın tabii. Çeşitli kaynaklardan derlenip düzenlenen çok sayıda yeni model ve kaplama ile polis, itfaiye ve ambulans araçlarından tutun etraftaki reklam panolarına değin pek çok öğeyi tanıdık isimlerle değiştirmekle kalmıyor, oyunun önceden yarım kalan Türkçe çevirisini de tamama erdiriyor. Modun kurulum detaylarını ve yapımcısının yorumlarını Beni Oku dosyasında bulabilirsiniz.



DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Beware Planet Earth! demosu
2- PES 2013 demosu
3- Total War: Rome II videosu
4- Meet the Pyro videosu
5- A Story About My Uncle

Türkçe League Of Legends Davetiyeniz Bizden!

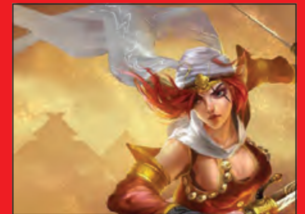
DVD zarfınızın arka yüzündeki kod nasıl kullanılır merak ediyorsanız, okuyunuz:

1- Kodunuz size özeldir ve Oyungezer'le aldığınız kod ile sadece bir beta davetiyesi alınabilir. Bu yüzden kodunuzu kimseyle paylaşmayınız.

2- Davetiyelerin dağıtımı kapalı betanın başlamasından hemen önce, tahminen ağustosun ikinci haftası yapılacaktır.

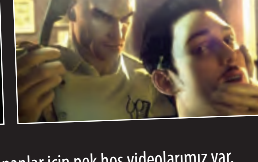
3- Riot Games davetiye dağıtımına başlar başlamaz oyungezer.com.tr ve League of Legends Türkiye resmi sitesinden duyuru yapılacaktır.

4- Davetiye dağıtımı başlayınca Oyungezer Online'a üye girişi yaptıktan sonra, www.oyungezer.com.tr/lol adresine girerek size özel davetiye bağlantınızı alabilirsiniz.







Yeni çıkacak oyunların tam olarak neye benzediğini anlamanın en iyi ikinci yolu oynanırken izlemek (birincisi de doğrudan oynamak zaten). Bu ayki DVD'mizde oyun içi görüntülerden hoşlananlar için pek hoş videolarımız var. *Assassin's Creed III*'te oyunun Boston bölümünde gezinecek, gizlilik seviyorsanız *Dishonored* ve *Hitman: Absolution*'ı izlerken avuçlarınız kaşınacak. Zombilere doyamayanlar içinse *Resident Evil 6* ve *ZombiU* videolarımız hazır.

AOC

STYLE

3D HEYECANI

çarpıcı tasarımda

d2357Ph

Sadece 10.6 mm'lik derinliğe ve jilet kadar ince –5.8 mm'lik– çerçeveye sahip, polarizasyon teknolojisiyle donatılmış 3D modeli d2357Ph, tasarımın yeni standartlarını belirliyor. Önde bulunan gümüş renkli bandı, ekranın yalın gövdesini vurguluyor. 23″ büyüklüğündeki TFT, kendisini pek çok başka modelin monotonluğundan ayırıp farklı bir yerde konumlandırıyor. 2D sinyalini 3D'ye dönüştürebilen LED arka aydınlatmalı ve HDMI 1.4 konnektörlü bu ekran, medya ve eğlence merkezi anlayışını doruğa çıkartıyor.



Çıkarılabilir taban

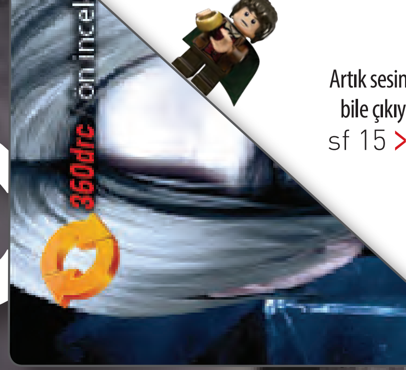


3D gözlük ve gözlük aparatı dahil



Gümüş renkli yatay band

360drc



Artık sesin
bile çıkıy
sf 15 >



TERBİYESİZ DÜNYA

Tesla, Mozart, Hendrix… Dünyaya, hayata değer katmış bu insanların ortak noktası neydi? Mozart'ın beş parasız kimsesizler mezarlığına gömülmesi; Tesla'nın onca keşiften sonra tüm haklarının elinden alınması ve neredeyse iş yapamaz hale gelmesi; Hendrix'in şaibeli bir şekilde kendi kusmuğunda zavallı bir şekilde can vermesi... Başarı kavramının içine tıkıştıramayacağınız kadar geniş zihinli bu insanlar bir noktada adına toplum dediğimiz eğri büğrü bilinç havuzu tarafından yaşama dair hayallerini yitirerek gittiler buralardan. Altında kaldığımız medeniyeti tersyüz etme cesaretlerinden dolayı bir ödüldür onların öteki tarafa doğru biletleri. Liste aslında çok geniş ama ne yer yeter onlara, ne de cümleler...

Biterken çalıyordu:
Mozart – Requiem

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1 LEGO Batman 2: DC Super Heroes	Warner Bros.
2 London 2012: The Official Video Game	SEGA
3 Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft
4 The Amazing Spider-Man	Activision
5 Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision
6 Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance	Square Enix
7 Batman: Arkham City	Warner Bros.
8 Mario & Sonic London 2012 Olympic Games	SEGA
9 Max Payne 3	Rockstar
10 The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda

OFİS 2012

Büyük kaptan Turgutuçuç…

1) İşinin en güzel kısmı vardiya ayarlamak kabul et...
Ne alakası var? Kural çok basit, izin mizin yok kardeşim!

2) Dergi sabahlamasını sevdin mi bakayım?
Ooo saat kaç olmuş, çift yevmiye isterim!

3) Çok gaza geliyon ama sen. Çok gelme!
Klavyemden kan damlıyo! Kan!

NABZA GÖRE VİRÜS VERİLİR -VOLKAN TURAN

RESIDENT EVIL 6

Resident Evil'ın hangi halini seviyorsunuz? Lütfen seçiniz:
- ✔İlk dönem, hantal halini
- ✔Yarı hantal - yarı aksiyon halini
- ✔Rambo gibi aksiyon halini

Seçeneklere parmağınızla dokunduğunuzda olacakları hayal edin. İlk seçenekte şu iki sayfanın bir anda daha koyu renklere büründüğünü, tenha ekran görüntülerinin geldiğini, artwork'lerin daha ürkünç olanlarla değiştiğini, yazının dilinin o dönemin survival-horror türüne yakınlaşmasını izleyin. İkinci seçenekte ortaya biraz daha açık renklerin çıktığını ama genel anlamda alttan alta bir "korku oyunu bu galiba" hissinin içinizi kapladığını düşünün. Üçüncü seçenekteyse sayfaların bembeyaz, yazınınsa şimdikinden çok daha kısa olduğunu, ağır cümlelerin yerine kısa olanların geldiğini, görsellerin "vurdulu-kırdılı" hale dönüştüğünü hayal edin... Henüz böyle bir teknolojimiz yok ama okuyucunun sevdiği şekle göre bir içerik ve ona göre bir sunum vermek kulağa fena olmayan bir fikirmiş gibi geliyor değil mi? Böylece bu sayfayı okuyan herkesin memnun ayrılmasını sağlardık belki de... Bunu henüz gerçekleştiremiyoruz ama Capcom yeni *Resident Evil*'da aşağı yukarı böyle bir şeyi gerçekleştirmek için kolları sıvamış.

Bu satırları yazarken oyunun demosu çoktan düşmüştü; toplamda taş çatlasa birkaç saatlik içerikten fazlası bulunmuyordu ama bize yollanan ön inceleme versiyonu demonun çok ötesindeydi. Yahu, sevinçten HDMI kablolarını kemirdik, o derece... Bu versiyon her karakterden iki bölüm ve bir de ekstra mod içeriyor. Demoda üç karakterle de oynayabildiğimizi düşünecek olursak, bunu hesapladığınızda 8-10 saat kadar bir oyun süresine denk geliyor. Yani neredeyse bitirdik oyunu!

PARALEL HİKÂYELER

Girişteki benzetmeye geri dönersem, evet, Capcom bu sefer *RE* hayranlarının gönlünü *kesinlikle* almaya niyetli. Kesinlikle diyorum çünkü üç seçenek aslında üç farklı *RE* oyuncusuna ait. Birine hitap eden bir oyun yapsanız geri kalan iki tip oyuncu tatmin olmayacak, üçünü bir yapsanız muhtemelen üçü de küfür yağdıracak. *RE5*'in belki de en büyük hatası buydu; ama 6'da oyun üç karaktere, üç hikâyeye (ve belki de üç temaya) bölünerek işini sağlama alıyor. Oyunda Leon- Helena, Chris-Piers ve Jake-Sherry ikililerinin çıktığı üç farklı yolculuk bulunuyor ve



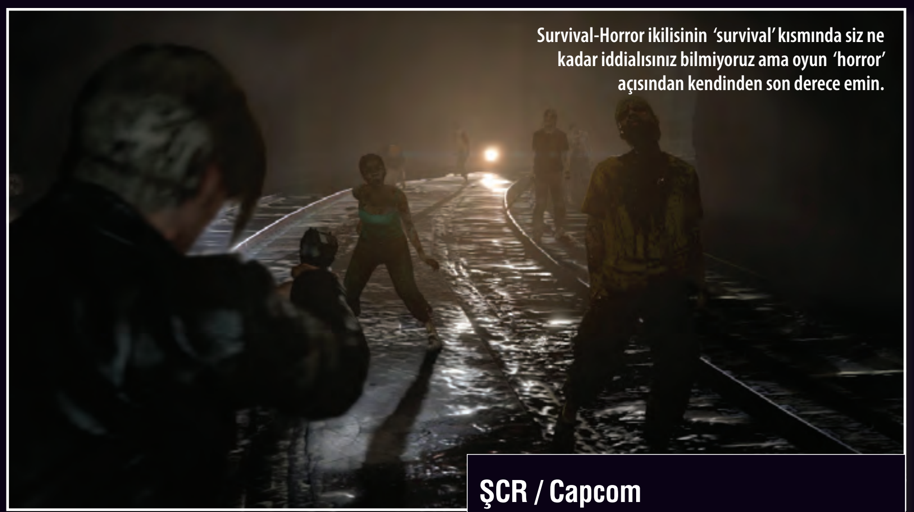
Jake oyunun kilit karakterlerinden. Kanı bizim için çok önemli, dökülmesine izin vermeyin!

Dişleri pek pis bu yılan dostumuzu görünce su içmeye çalışmayın.



> Mass Effect'in film senaryosu sonunda hazırmış. > Final Fantasy Versus XIII'ün iptal edildiği haberi yalanmış. > Diablo III'de ölümsüz olmayı sağlayan bug bulunmuş. Oyunun başına >>





Survival-Horror ikilisinin 'survival' kısmında siz ne kadar iddialısınız bilmiyoruz ama oyun 'horror' açısından kendinden son derece emin.

Capcom bunların her birinin en az 10 saat sürdüğünü söylüyor. Diğer bir deyişle şu ana kadarki en uzun, en geniş *RE* bizleri bekliyor. Her rotanın kendine has bir konsepti var: Leon'un bölümleri oyunun ilk yıllarını andırıyor. Işık az, gürültü az, atmosfer yoğun; derinlerden gelen fısıltılar tüylerinizi ürpertiyor, kadraj dışından her an birinin "böö!" diye üzerinize çullanma ihtimali var. Modern *survival-horror* sevenler Leon-Helena hikâyesiyle oyuna dalmalı. Chris ise oyunun daha çok Rambo tarafı gibi... Makineli tüfeklerle, tank gibi bir ekiple haldır haldır Çin sokaklarını arşınlıyorsunuz. Bir dakika çatışma yaşamıyorsanız, oturun şükredin. Jake tarafıysa konuya dengeli yaklaşıyor. Yakın dövüşte usta olan Jake'in öyle abartı silahları yok; biraz düşünerek, biraz da bileğinize güvenerek oynamalısınız. Elimizdeki sürümde hem Leon'un yoğun atmosferli bölümleri hem de Chris'in çatışmaları vardı. İlerleyen bölümlerde denge karakterlerden birinin lehine değişecek mi bilmiyoruz ama tüm karakterlerin yollarının bir noktadan sonra kesiştiğini biliyoruz.

Hikâye oyunun neresinde birleşecek; nasıl tuzaklar kuracak bize, şu an için bütünüyle gizemli konular bunlar. Gamescom'da daha fazla malzeme çıkacağını umuyorum ama sizlere ilk olarak virüslerden, sonra da bosslardan bahsedebilirim. Oyunda iki tip virüs var. İkisi de başımıza yeni musallat oluyor. T-Virus'un ardından *RE6*'da bizi *C-Virus* karşılıyor. Bu yeni virüsün T-Virus'tan farkı, mutasyona uğrayanlardaki zekâ pırıltısını tümüyle yok etmemesi. Bu zombiler hem hızlılar, hem kendi aralarında gruplaşıyorlar, silahlanıyorlar, tuzak kuruyorlar, siper alıyorlar, kendilerini iyileştirebiliyorlar, üzerinize zıplıyorlar. *J'avo'ysa* bizi ilkin Chris'in bölümlerinde karşılıyor. C-Virus'tan türeyen bu mutantlar hem zeki, hem de iğrenç böceksi kılıklara girip midenizi kaldırabiliyorlar. Örümcek gibi tavana asılmış bir J'evo'dan daha kötüsü elinde otomatik tüfek olan bir J'evo'dur, emin olun! Kanatlı güve, kolları uzayan, böcek gibi süzülen zombileri de gördükten sonra *RE6*'nın düşman yelpazesinden ciddi derecede korkuyorsunuz. Jake ile oynarken karşılaştığımız *Ustanak* adlı yarı mekanik, yarı Nemesis olan zebani kanımızı dondurdu; ofiste kaçacak delik aradık. Bu tip irili ufaklı bosslarla her rotada karşılaşacağız.

KENDİMİ YERDEN YERE VURURUM!

Yapımcı ekip *RE6*'da kontrolleri hiç olmadığı kadar çok değiştirmiş. Nişan alırken kendinizi dört yöne atabilirsiniz. Daha rahat siper alıp sağ-sol nişan göstergesini kolaylıkla kullanabilirsiniz. Yakın dövüşler yine tek tuşla ama bu kez düşmanı ıskalamak daha kolay. Bu hareketleri koşma tuşuyla birleştirebiliyorsunuz ve bu sayede tek hamlede kafa alabiliyorsunuz. Bir anda zombiler üzerinize atladığında kafaya nişan almak yerine en yakın zombiye hemen nişan alabilir, kendinize zaman yaratabilirsiniz. Diyelim ısırıldınız ve kurtulmak için gereken tuşa basamadınız; enerjiniz dibe vuruyor ve takım arkadaşınız size sağlık basmazsa son nefesinizde hareket edip zar zor ateş edebiliyorsunuz. Belirli bir süre vurulmamayı başarırsanız, ayağa kalkıp az sağlıkla oyuna devam etme şansınız da var. Bu oyunda zırt pırt ölmeyi engellediği gibi, *hayatta kalmak* konusunda sizi diken üstünde bıraktığından atmosferi güçlendiren bir özellik olmuş. Ama nişan sisteminde halen sorun var. Eğer eliniz konsolda FPS oynamaya alışık değilse biraz başınız ağrıyacak.

Gelelim çeşitliliğe... *RE6* online ve offline co-op'a izin vererek oyunun ömrünü bir hayli uzatıyor. Hikâyeyi ister tek başınıza, ister yanınızda (ya da online) biriyle oynayabilirsiniz. Host sizseniz oyun başlamadan dost ateşi, sınırsız cephane, aranan oyuncu kabiliyeti gibi seçeneklerinizi belirtebiliyorsunuz. *RE6* özellikle bosslarda sizi takım olmaya davet ediyor. Dört kişiye varan bazı savaşlar cidden eğlenceli. Birisi tavşan gibi önden kaçıp diğerlerine ateş alanı bırakıyor. Örneğin Ustanak'ı sadece kafasından vurmalı ve bu sırada mekânı iyi kullanmalısınız. Açıkçası defalarca aynı bölümü oynamak bizi sıkmadı çünkü oyun sırasındaki her başarılı hamleniz ödüllendiriliyor: Sağda solda bulayacağınız yetenek puanları mesela. Ortalama bir oyuncu bir bölümden 10K puan çıkarabilir ki bu da orta seviye bir yeteneği açmaya yeterli. Onlarca yetenekten üç tanesini ayarlayıp oyun karakterinizi güçlendirmeniz mümkün; hatta yüksek zorluk seviyelerinde şart...

BU SEFER OLUR MU, OLUR

İlk *Resident Evil*'ları hatırlayanlara bir uyarı: Bu oyunda ilk üç *RE*'deki gibi bulmacalar, kaybolmacalar beklemeyin. Yeni oyunda yolunuzu bulmak çok kolay. Zaten en fazla bir tane alternatif yolunuz oluyor ki üzerine bir de gitmeniz gereken yönü gösteren tuş var. "Üst kattan anahtarı alayım, sonra şifre kasasını açıp amblemin yarısını bulayım, gizli kapıyı bulup açayım" gibi şeyler bizim elimizdeki versiyonda yoktu. Onun yerine takım arkadaşınız var. Ona yol göstermeli, yardım etmeli ve yardım beklemelisiniz. Bu şüphesiz eski kafa Resi'cileri memnun etmeyecektir ama onlar da hangi devirde yaşadığımızı anlamalılar. Oyunların bu kadar hızlı tüketildiği bir dönemde Capcom'dan 600 kişilik dev bir ekiple hazırlanan, bol çeşitli, bol içerikli, onlarca saat süren bir *Resident Evil 6* geliyor olması, en az ilk RE oyununun çıkışı kadar önemli. Teknik cilası adam gibi olursa Yılın Oyunları yarışmasında zirveye oynayabilir Leon ve saz arkadaşları.

ŞCR / Capcom

Resident Evil: Operation Raccoon City (2012)
Bu yıl çıkan, tazesinden bir RE, ama gelin görün ki kafa olarak çok uzaklarda! Kameradan tutun kontrollere, yapay zekâdan arayüze kadar her şey hata dolu. Aslında "alternatif bir hikâye" yaratma kısmı güzel ama sadece kâğıt üzerinde. RE hayranlarına yapılmış bir ayıp, atılmış bir kazık.

Resident Evil Outbreak (2003)
PS2'ye iki yıl içinde iki oyun çıkaran Outbreak, seriyi hem co-op ile hem de online multiplayer'la tanıştırmıştı ki bu açıdan önemlidir. Yönetmeni de RE6'nın yönetmeni Sasaki'dir. Cesur adımlar atmış bir oyun olsa da Outbreak teknik açıdan pek sorunlu ve bayattı, hikâyesi de sarmayınca vasat bir RE olarak kaldı.

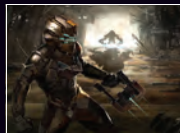
Kimyamız tutuyor mu?


Guatr hastası




bozuk yumurta yer




ve Dead Space oynar





KISACA

Tür: Korku-Gerilim
Yayıncı: Capcom
Çıkış Tarihi: 2 Ekim 2012
Platform: PS3, Xbox 360, PC
Site: www.residentevil.com/6/



SOĞUK BU OYUNA YARIYOR -ALİ SEZGİN

LOST PLANET 3

KISACA
Tür: Aksiyon
Yayıncı: Capcom
Çıkış Tarihi: 2013
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: lostplanetthegame.com



OYUN DÜNYASINDA yapımların birbirini kopyalaması anlaşılabilir bir durum ancak iki oyunun bir sonraki neslin yapımları için birbirlerini kopyaladıklarını ilk defa görüyorum. Bilmiyorum ne kadar takip ediyorsunuz ama E3 gösteriminde *Dead Space 3*'te ciddi bir *Lost Planet* havası vardı. Daha belirgin hedef noktaları ve ortaklaşa oynanış *DS3*'ü biraz daha *Lost Planet* tarzına yaklaştırmış gibiydi… *Lost Planet 3*'te de aynı şekilde bir *Dead Space*'e benzeme gayreti var sanki. Oyun eskisine göre daha karanlık ve düşmanlar daha korkutucu. Yeni halleriyle Akrid'ler belki Necromorph türü kadar korkunç değil ama oyun için gereken gerilimi ve çatışma çeşitliliğini sağlayabilecekler gibi görünüyor.

Lost Planet'in en büyük sorunu sürekli olarak tarz değiştiren bir seri olmasından kaynaklanıyor. Kabul etmek gerekiyor, ilk iki oyunun kendilerine göre artıları vardı ancak Capcom ilginç bir şekile baskın bir tür benimsemedi bu seride. *Lost Planet 2* ve 3 arasındaki geçişte de aynı durum söz konusu. Oyun belki de köklerine dönme düşüncesiyle Akrid'lerin hükmettiği soğuk diyarlara doğru geçiş yaparken, bazı yeni açılımlarda da bulunuyor. Bu açılımlardan biri Capcom'ın oyunlarını batılılaştırma stratejisinin bir sonucu olarak, oyunu Spark Unlimited'ın (*Turning Point: Fall of Liberty*) ellerine teslim etmesi. Çok deneyimli bir stüdyo olduklarını söylemek güç. Yine de Capcom'ın bu işe "eğer tutarsa belki stüdyoyu satın alırız" mantığıyla yaklaşmasına çok da şaşırmamak gerekiyor. Stüdyonun daha önceki oyunu *Turning Point* çok ahım şahım değildi ama yine de oyuncular arasında daha çok tanınmalarını sağladı. Zaten Spark da çok uçmamaları gerektiğini bilerek her iyi sanatçının benimsemesi gereken aşırma sürecine fazlasıyla girişmiş. *(Ulan olm intihal ya da esinlenme deseydin bari -Faruk)* E3 2012 gösteriminde oyunun konsept olarak ilk oyunu andırdığını gördük ancak elbette ki bu sadece buzdağının görünen kısmı…

SIFIRIN ALTINDA

Oyunun ana karakteri Jim, ve hiç şaşırtıcı olmayan bir şekilde kendisi kesinlikle bir Uzakdoğuluya benzemiyor. Capcom boşuna "Batı'nın oyun tarzını aldık" demiyor yani. Neyse… Biraz da oyunun içine dalalım: Jim, buzulların arasında ilerlerken şimdiye kadarki *Lost Planet*'larda görülmemiş genişlikte alanlarda geziyor olacak. Bu tasarım kararının ne amaçla verildiğini az çok tahmin edebilirsiniz: Oyunda kapışacak daha büyük Akrid'ler ve elbette onları öldürmek için daha büyük Mech'ler olacak. Bu noktada oyunun ne kadar değiştiğini daha net kavrayabiliyoruz. İster devasa bir Mech kullanın, isterseniz yaya olarak gidin, *Lost Planet*'ın ölçeği epeyce genişlemiş. Dövüşler daha dinamik ve Jim'le Akrid'lere tepki vermek çok daha kolay. Yuvarlanarak gelen bir yaratığın önünden son anda yana atlayıp hemen ardından tüfeği çekip koca bir şarjörü boşaltmak hem eskisine göre daha rahat, hem de sinematik açıdan daha etkileyici duruyor.

Geliştiriciler oyunun sinematik anlatımını güçlendirmek için oldukça yoğun çaba harcıyor olsa gerek… Son saniye atlayışları, abartılı saldırılar ve elbette ki kocaman boss savaşları *Lost Planet 3*'te fazlasıyla olacak. Bunun dışında oyuna renk katan yan görevlere de denk geleceğiz. Bunlardan bazıları doğrudan oyunda çok değerli olan ısı kaynaklarını ortaya çıkarmakla alakalı. Eğer bölüme başlamadan önce yeraltı mağaralarından ısı kaynaklarını çıkarırsanız, sürekli zırhınızı sıcak tutmak üzere enerji aramıyor olacaksınız. Öte yandan ısıya gelen çok sayıda yaratık işinizi fazlasıyla zorlaştırıyor olacak. Ayrıca daha önce *Lost Planet*'ta nadiren görülen kapalı mekanlar da oyuna eklenmiş durumda. Bu bölümler normal oyunun aksine her an Jim'in üstüne bir şeylerin fırlayabileceği *Alien*vari bölümlerle dolmuş.

Bu noktadan bakıldığında *Lost Planet 3* için her şey yolunda gözüküyor. Oyun bir yandan hiç olmadığı kadar hızlı ve dinamik görünürken, bir yandan da gerilimi yükseltiyor. Aklımdaki tek soru işareti tüm bu aksiyonun ilgi çekici bir senaryoyla harmanlanıp harmanlanamayacağı... Eğer işler düzgün giderse *Lost Planet 3*'ün beklenilesi oyunlar listenizin üst sıralarına çıkmaması için hiçbir neden yok.

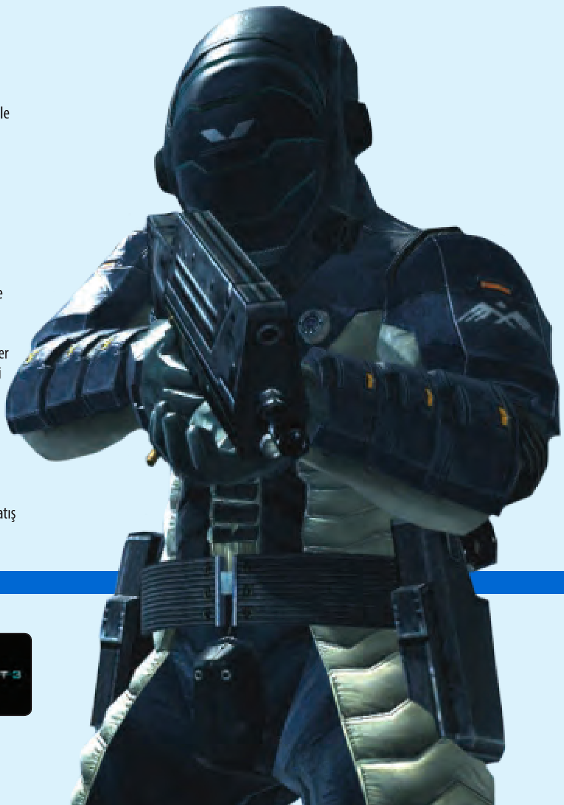
ŞCR / CAPCOM

Capcom'ı iyisiyle kötüsüyle hepimiz biliyoruz ama pek çoğunuz firmanın oyunlarını daha hip ve Avrupalı hale getirmek için firma dışı yapımcılarla çalıştığını bilmez. Dead Rising 2 Off The Record, BlueCastle Entertainment'ın eline geçti; Devil May Cry DmC ile yeniden doğuyor, Lost Planet 3 için de işler aynı şekilde işliyor.

Dead Rising 2 Off The Record (2011)
Pek olumlu eleştiriler almayan Dead Rising 2'yi Capcom'ın ele alıp BlueCastle'ın kusurlarını temizlemesiyle ilgiliydi. Ana karakter çok sevilen Frank oldu ve oynanış orjinal Dead Rising'e daha yakın hale getirildi. Fakat Dead Rising 2 oyuncular tarafından çoktan tüketildiği için, bir de üstüne Off the Record'u almaları saçma olurdu. Bu nedenle satış rakamları çok iç açıcı olmadı.

Lost Planet 2 (2010)
Lost Planet özellikle Xbox 360 oyuncu kitlesi tarafından olumlu tepkiler almışken, çok farklı bir yönde ilerleyen LP2'nin her şeyi berbat ettiğini söylemek doğru olur. Oyunun tamamının üzerine kurulduğu çoklu oyuncu modun aksaması da işleri daha iyi bir hale getirmiyordu…

Lost Planet: Extreme Condition (2012)
Lost Planet oynayanın nötr kalamadığı oyunlardan biriydi. Ya ilginç fikirleri ve yaratık dövüşleriyle oyuncuya kendini çok sevdiriyor ya da bunları Japon oyunlarının tarzıyla yaptığı için nefret ediliyordu. Lost Planet Extreme Condition ise iyi fikirlerle dolu olmasına karşın ciddi satış rakamlarına ulaşamadı.



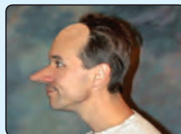
Kimyamız tutuyor mu?


Kara bastım iz oldu.




Robotlardan az oldu.




Jim'i sevmedim ben zaten, burnu biraz büyük olmuş.





Scrolls Online'ı konsol için de düşünüyormuş. > Bundan böyle Xbox 360'lar iPad'lerden kontrol edilebilecekmiş. > Borderlands 2'deki silah sayısı, tüm konsol FPS'lerindeki silahların >>

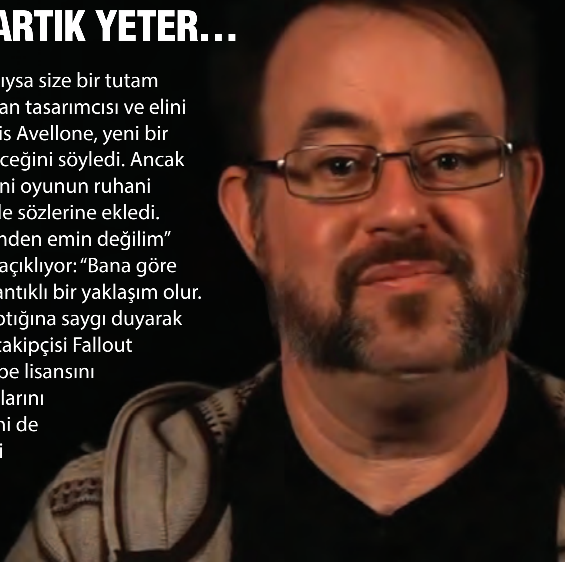
HIRSIZIN HİÇ Mİ SUÇU YOK?

Oyun yapacaksınız; devletin desteğini de arkanıza aldınız diyelim ama daha karşınızda kapı gibi bir medya engeli var. Örnek verelim, Hürriyet'in internet sitesinde geçtiğimiz ay yer alan videolu bir haberde anne ve babalara "şok", "dikkat", "pes artık" spotlarıyla uyarılar verildi. Habere konu olan videoda küçük bir çocuk GTA: Vice City oynuyor ve polislerin kendisini yakalaması sonucu başlıyor ağlamaya. Görüntüleri kaydeden babası da gevşek gevşek gülerek oğlunun ağlamasını izliyor. Bu görüntülerden yola çıkan Hürriyet, videonun uzmanları harekete geçirdiğini iddia ederek başladığı habere bakın nasıl devam ediyor: "Bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerindeki etkileri son zamanlarda en çok tartışılan konulardan biri. Her ne kadar oyun olsa da çocuklar üzerindeki etkileri göz ardı edilemeyecek kadar gerçek. Anne ve babaları uyaran uzmanlar, çocuğun gelişiminde bilgisayar oyunlarını kısıtlamak gerektiğini söyledi. Pedagog Soner Koşan, bilgisayar oyunlarının çocukların zihinsel ve duygusal gelişimini kötü etkilediğini belirtti." Daha fazla devam etmeye sanırız gerek yok... Bir şey dikkatinizi çekti mi? Haberde nedense küçücük çocuğun oynadığı oyunun +18 sınırlamasına sahip olduğu, buna rağmen çocuk bu oyunu oynayıp korkarken yanında duran babasının ona izin vermesi, hatta gülüp eğlenerek videoya çekmesi hakkında hiçbir şey söylenmiyor. Bu oyunu oynayan çocuğun mu zihinsel gelişiminde problem var yoksa babasında mı diye sormak gerekiyor belki de Pedagog Soner beye…



AH YİNE Mİ KEDER AMA ARTIK YETER…

Wasteland 2 sizi yeterince heyecanlandırmadıysa size bir tutam Planescape Torment versek nasıl olur? Obsidian tasarımcısı ve elini hangi işe atsa başarılı olmuş bir isim olan Chris Avellone, yeni bir Planescape oyunu için Kickstarter başlatabileceğini söyledi. Ancak doğrudan bir devam oyunu yapmaktansa, yeni oyunun ruhani bir Torment takipçisi olmasını tercih ettiğini de sözlerine ekledi. "Oyunu Planescape benzeri yapmak istediğimden emin değilim" diyor Avellone ve ne yapmak istediğini şöyle açıklıyor: "Bana göre D&D mekaniklerini bir kenara atmak daha mantıklı bir yaklaşım olur. Planescape'in ne yapmak istediğine ve ne yaptığına saygı duyarak geliştirdiğimiz bir oyun, Wasteland'in ruhani takipçisi Fallout gibi bir yapım olabilir". Bu durumda Planescape lisansını ve mekaniklerini kullanmak zorunda olmadıklarını ve farklı bir Torment hissi yakalayabileceklerini de belirten yapımcı, sanıyoruz ki Planescape gibi hissettiren ancak Planescape olmayan bir oyun düşünüyor kafasında.



KONUYA JAPON KALMAK

Uzun zamandır Amerikalı oyun firmaları genel kitleye hitap konusunda daha başarılı durumda. Geçmişte Japonya bu konuda liderken, son zamanlarda çok fazla kendi kültürlerine kapanıp uzaktan bakanlara 'Fransız kaldım' dedirterek hafiften evrensellikleriyi yitirdiler. Bu durumdan rahatsız olan Resident Evil'ın yaratıcısı Shinji Mikami, Japonya'nın bu durumdan kurtulabilmesi için oyunlara Hollywood kadar para harcanması gerektiği görüşünde. "Şu an oynadığım oyunların %80'i Japon yapımı değil. Skyrim, Batman gibi oyunlar benim için daha ilgi çekici durumda. Eğer Japonya bu durumu değiştirmek istiyorsa daha güzel oyunlar ortaya koymalı" diyor Mikami. "Monster Hunter, Yakuza, Catherine, Super Mario 3D Land ve Gravity Rush gibi güzel oyunlarımız var ancak yeterli değiller. Üstelik bunlar dahi çok fazla yerel kültür öğesi barındırıyor. Birçoğu Japon halkının sevdiği anime ve fantezi etkilerini taşıyor ancak deniz aşırı ülkelerde yaşayan insanların çoğu bunlarla ilgilenmiyor" sözleriyle de tespitini tamamlıyor. Japonların enteresan bakış açıları, çok özel hayal dünyaları olduğu bir gerçek. Sadece kabul etmeliler ki zor anlıyoruz biz onları, çözülmeleri kolay insanlar değiller. Neye gülüyorsunuz arkadaşım, anlatın biz de gülelim (bir lise matematik hocası deyişi).





+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Suck it Wolverine

Marvel'ın açık ara en iyi karakteri olan (tamam tamam hemen vurmayın) Deadpool sonunda kendi oyununa kavuşuyor. Comic Con'da yapılan açıklamaya göre High Moon Studios'un elinden çıkacak olan Deadpool oyunu 2013'te bizlerle olacak. Çok eğleneceğiz çok…

Her şey para değil

Oyun endüstrisinin gidişatından rahatsızlık duyan 37 duyarlı oyun yapımcısı Critical Path isimli belgesel için bir araya geldi. Aralarında Tim Schafer, Hideo Kojima, David Cage ve Sid Meier gibi önemli isimlerin yer aldığı bu belgeselde gözünü para hırsı bürümüş firmalara bol bol giydiriliyor. Bize de ağızlarına sağlık demek kalıyor...

Bizi fazla bekletme

Nasıl, Battlefield 3'ü beğendiniz mi? Peki dördüncü oyuna hazır mısınız? Medal of Honor Warfighter'ın Origin sayfasında ön sipariş verilirse Battlefield 4 betasına katılım hakkı verileceğinin yazılması ile birlikte BF4 duyurumu da bir şekilde yapılmış oldu. Yazı kaldırılmış olsa da gördük bir kere, bizden kaçmaz…

Ubisoft'tan güzel karar

Assassin's Creed'in filmleştirileceğini öğrendiğimizde yaşadığımız sevinç, başrolün kim olacağı sorusu ile tatlı da bir tedirginlik getirmişti beraberinde. Ubisoft'tan yapılan açıklama bu huzursuzluğu giderdi ve başrolde Prometheus'un David'i Michael Fassbender'in olacağı belirtildi. Fassbender iyidir, çok feyzli bir abidir…

Yeni nesle eski konsol

WiiU hakkında spekülasyonlar devam ediyor. Tekken'in yapımcısı Katsuhiro Harada'ya göre WiiU'nun işlemcisi PS3 ve Xbox 360'a göre yavaş kalıyor. Grafik kalitesinin de bu iki konsolla neredeyse aynı olduğunu belirten Harada, yeni nesil konsol beklentisinde olanları üzdü maalesef…

Para, para, para

Ay ortasında Blizzard'dan yapılan bir açıklama ile birlikte Diablo 3'te para ile oyun içi altın satın alınabilmesi aktif hale getirildi. Böylece yıllardır bütün oyunlarda illegal olduğu için yasaklanan bu sistem, Diablo 3 ile legal hale getirildi, kutlarız…

Bi' bitmediniz

Comic Con'da gösterilen Game of Thrones: Seven Kingdoms videosu ile küplere bindik. Bir ismi, para uğruna bu şekilde hırpalamak ve suyunu çıkarmak gerçekten can sıkıcı bir durum. Böyle bir oyunun yapıldığını unutun ve kitaplara, diziye odaklanın en iyisi, sizin de canınız sıkılmasın.

Öf be kardeşim!

Yav güneşi kim kızdırdıysa gitsin özür dilesin dedik, rüşvet mi verdi ne yaptı artık bilmiyoruz bu kez de eriyoruz ufak ufak. Oynamayın şunun ayarlarıyla, direk süblimleşeceğiz yakında… (Siz hiç 40 derece sıcakta köprü trafiğinde tıkılı kaldınız mı?)

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



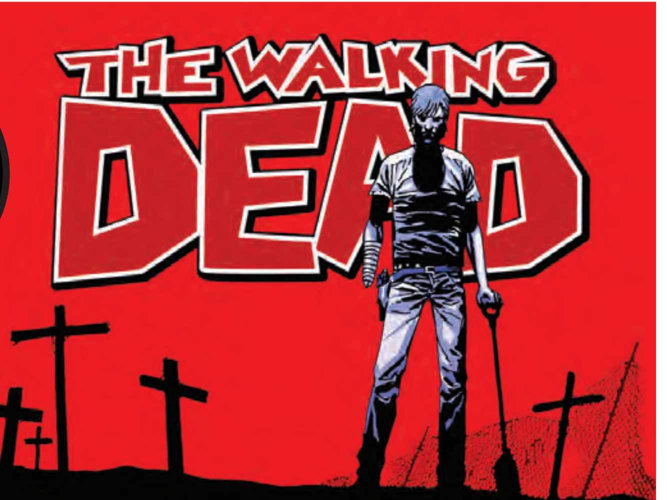
>> toplamından fazla olacakmış. > Efsane oyun Sonic Adv... nin XBLA ve PSN'e geleceği açıklanmış. > Yakuza 1 ve 2 HD Edition, 1 Aralık 2012'de raflardaki yerini alacakmış.

NEREDE BELEŞ ORAYA YERLEŞ

Özledik seni bab!



Oyun sektörünün geleceğini Free2Play oyunlarda görenlerin sayısı hiç de az değil. Öyle ki God of War gibi bir oyunu yaratan David Jaffe dahi yeni oyununu bir F2P olarak tasarlıyor. F2P modelinden nefret ettiğini belirten Jaffe, yine de bazı güzel özellikleri nedeniyle bu modelden ilerlemeye karar vermiş: "Engel olmaksızın tüm dünyadan oyuncuları tek bir çatı altında toplayabilmek, oyunun başında ister 5 dakikalığına, isterseniz de 3 saatliğine oturabilmek ve olayların dinamik bir şekilde gelişmesi modelin güzel yanları" diyor Jaffe. Aslında nefret ettiği modeli nasıl kendisi için cazip hale getirebileceğini de şöyle açıklıyor: "Herkesin bildiği gibi, oyun bir F2P olsa bile bir yerden sonra para harcama ihtiyacı duyuyorsunuz. Yapımcılar, oyuncuların başarılı olabilmesi için ya tüm zamanlarını ya da paralarını harcamalarını zorunlu kılıyor. Benim oyunumda bunlar olmayacak, bu bir F2P oyun ve gönlünüzce oynayacaksınız." Tarayıcı tabanlı, üçüncü şahıs kamerasından oynanan bir shooter projesi üzerinde çalışan Jaffe'yi God of War ve Twisted Metal minvalinde bir oyunda göremeyecek olmak üzücü olsa da bu yeni mecrada yapacaklarını da merak etmiyor değiliz...



ZOMBİLER, ZOMBİLER HER YERDE

Activision'dan The Walking Dead FPS duyurusu geldi! AMC'nin pek sevilen dizisi The Walking Dead'in oyunlarla ilişkisi iyiden iyiye artmaya başladı. Hâlihazırda Telltale Games'in yapmakta olduğu bölüm bazlı The Walking Dead oyunlarının aksine bu kez zombileri "mıhlama" şansına nail olabileceğiz, üstelik dizinin en 'badass' karakteri Daryl Dixon olarak! Ağabeyi Merle'ün de oyunda yer alacağını belirtmekte fayda var ancak oynanabilir olup olmayacağı henüz belli değil. Assassin's Creed 3, Crysis 3 ve Far Cry 3'ten sonra The Walking Dead: Video Game de yay kullanımına odaklanarak işin suyunu çıkarmaya hazırlanıyor ama olsun, Daryl'in oklarına kurban! Dizinin öncesini konu alacak olan oyun, Atlanta öncesinde Daryl ve Merle kardeşlerin nasıl hayatta kaldığını anlatacak. Diziden karakterlerin de sık sık karşımıza çıkacağı belirtildiğinde istemsiz bir şekilde Lori'nin alnının orta yerine oku saplama isteği oluşmadı da değil hani. The Walking Dead, 2013'te PC, PS3 ve Xbox 360 platformlarına gelecek, "yetti be zombi" cemaatinden değilseniz heyecanlanabilirsiniz…

AYRIK OTUNDAN NASİHATLER

Daha dört numaralı bakışımı görmediniz siz…



Oyun sektörünün en farklı ve kendine has işlere imza atan adamlarından biri (belki de en birincisi) olan David Cage, sektörün gidişatından pek de memnun değil. Birbirini tekrar eden onca oyundan bunalan Cage, eğer yenilikçi davranmazsa sektörün yok olacağı görüşünde. "Canavarlara ateş etmek zevkli ve güzel, tamam kabul ediyorum ve her zaman da böyle olacak. Ancak biraz da tercihi oyunculara bıraksak? Oyuncu canavar öldürmek isterse zaten elinin altında bu şans olacak ama farklı şeyler denemek isterse böyle bir imkânı da olmalı" diyerek günümüzde bolca bulunan "Sen bir silahsın, gidiyorsun" oyununa gönderme yapan Cage sözlerine şöyle devam ediyor: "Ben işimi böyle görmüyorum, insanlara daha derin duygular ve deneyimler yaşatmakla ilgiliyim. Oyunlarda zıplayıp ateş etmekten başka şeyler sunmakla kimse ilgilenmiyor. Mesela Journey gerçekten inanılmazdı. Bana göre oyun sektörünün Journey gibi yapımlara ihtiyacı var." Omikron, Fahrenheit ve Heavy Rain'den sonra şimdi de Beyond: Two Souls ile beynimize tecavüz etmeye hazırlanan Cage'e kimse kulak asmayacak elbette, seneye yine 29482304 tane birbirinin aynısı FPS göreceğiz…

SÖZ ŞİMDİ KADINLARDA



Oyun dünyasında bir erkek karakter hegemonyası olduğunu kim inkar edebilir... Tabii ki kadın karakterler de var ama hem sayıca hem de dahil oldukları oyundaki ağırlıkları bakımından pek etkileyici değiller. Aliens: Coloniel Marines oyununun multiplayerında da kadın karakter bulunmaması, bu konuda hayırlara vesile oldu, bir imza kampanyası başlatıldı. Yapımcı Gearbox Software'den yapılan açıklamada oyunda kadın bir karakterin yer alması için bugüne kadar 1500'e yakın dilekçe aldıkları belirtildi. Gerçi durduk yere ortaya çıkan bir durum değil bu, Gearbox'tan Brian Burleson'un Origin'de bir canlı sohbet sırasında oyunda kadın karakter istenip istenmediğini sorması üzerine bu dilekçeler yollanmaya başladı. Bu kampanyanın başındaki isim olan Melissa K, Alien serisinde Ripley, the Queen, Vasquez gibi birçok kadın karakterin olduğunu ve bu nedenle oyunda da yer alması gerektiğini söylüyor. "Aliens serisi, multiplayer oyunlarda kadın karakterlerin yer alması için harika bir başlangıç olabilir. Milyonlarca oyun delisi kadın var ve erkek karakterlerle oynamaktan bıkmış durumdalar. Bizim istediğimiz erkeklerin yapabildiği gibi kendi karakterimizi oluşturabilmek ve Coloniel Marine ordumuzu kurabilmek" diyor Melissa K ve oyun dünyasının nedense pek ciddiye alınmayan bu adaletsizliğine dikkat çekmeyi başarmış görünüyor. Destekçiniz Melissa K.

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



Üç gün dediniz, beş gün dediniz, aylar oldu gelmediniz kıymetli arı dostları. Kusura bakmayın ama sevgi kovan doldurmuyor işte. Her neredeyseniz saklandığınız petekten çıkın artık. Misafire hasret kaldık yahu. O yüzden bu ay gene sermayeden yemeye devam. Üretici arılar içinse adresimiz aynı: sumer@oyungezer.com.tr



1- King of Fighters '96 (1996)
Orijinali: "Violent Fighting To Come Again!"
Meali: "Vahşi dövüş yeniden gelmeye!"

Demek ki: Alper Tunga öldü mü? Essiz ajun kaldı mı? İmdi kovan yırtulur.

2- Zelda II: The Link's Adventure (1988)
Orijinali: "In Midoro swamp find a handy glove."
Meali: "Midoro bataklığında işine yarayan bir eldiven bul."
Demek ki: Bataklıkta tonla eldiven bulmak mümkün ama bulduğumuz eldivenler işe yaramazsa direkt bulduğumuz yere bırakıyoruz. Eldivenin işe yarayıp yaramadığını anlamak içinse yerine bakıyoruz (anneler bilir yer nedir).



3- Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes (1998)
Orijinali: "I'd shake your hand, but your arms over there"
Meali: "Elini sıkardım ama kolların orada"
Demek ki: Zangief sadece kolları olmayan insanların elini sıkıyormuş. Bunu başarabiliyorsa helal olsun.





LEGOYU ATEŞE AT FRODO! -CAN ARABACI

LEGO LORD OF THE RINGS

Bir ben kaldım herhalde LEGO'sunu yapmadıkları! Nasıl bir LEGO çılgınlığıysa artık, Star Wars ile bir başladı, sevdiğimiz, hastası olduğumuz tüm serilere bir şekilde bulaşmayı başardı. Batman mi dersiniz, Indiana Jones mu, Harry Potter mı, yoksa Karayip Korsanları mı... Hatta hangileri varmış diye araştırırken "LEGO Friends" diye bir başlık görünce bir an için Lego Chandler, Ross, Rachel'la falan karşı karşıya kalacağımdan korktum (alakasız bambaşka bir şeymiş neyse ki). Nice zamandır bu LEGO muhabbetleri sırasında gündeme gelen "Ahah, LEGO Yüzüklerin Efendisi olsa ya", "LEGOlas heheheh" geyikleri de ete kemiğe büründü ve LEGO'laşma sırası sonunda Tolkien'in meşhur eserine geldi...

Geldi de, söz konusu Yüzüklerin Efendisi olunca bir durup ayrıca değerlendirmek gerekiyor durumu. LEGO serisi sessiz sinema tadında abartılı mimikleri ve absürt sahneleriyle ön plana çıkmıştı hep ama Lord of the Rings gibi edebi açıdan çok güçlü bir eseri sadece mimiklerle anlatmak mümkün mü acaba? Oyunun yapımcısı TT Games de aksinin ne kadar zor olacağını farketmiş gibi, alışıldık LEGO oyunları çizgisinden ufak bir sapmayla bizzat filmdeki aktörlerin sesinden diyaloglara yer vermiş bu sefer oyunda. Merak etmeyin, LEGO oyunlarının vazgeçilmezi olan mizah anlayışı da yerli yerinde duruyor yine. Özellikle E3'te gösterilen demoda, daha Moria'nın girişi itibariyle öncüllerinden bir adım öteye gittiğini belli ediyor LEGO Lord of the Rings.

GEÇEMEZSİİİN! GEÇERİM…

Elimizin altında doğrudan Yüzük Kardeşliği olunca, aralarında geçiş yaparak aynı anda kontrol edebilğimiz karakter sayısı da bir hayli artmış. Tabii bu karakterlerin her birinin farklı kullanım alanları, bulmacaları çözmedeki rolleri falan derken, çeşitlilik bir LEGO oyununa göre bile iyice tavan yapıyor. Bu çeşitliliğe örnek olarak Hobbit'lerin ufak geçitlerden sürünerek ilerleyebiliyor olmalarını söyleyebiliriz. Buna ek olarak her Hobbit'in ayrıca kullanabildiği farklı yetenekler de mevcut. (Sam çakmaktaşı sayesinde etrafı ateşe vererek gizli bölgeler keşfetmenizi sağlayabiliyor örneğin…) Sadece bu bile şimdiye kadarki en çeşitli, en zengin LEGO oyunlarından biri olmasına yetecekken bir de madalyonun diğer yüzü çıkıyor karşımıza. Nasıl olacağı kısmı hâlâ biraz dumanlı olsa da, Palantir'i kullanarak başka hikâyelere zıplayabileceğimiz de yapımcılar tarafından usulca fısıldananlar arasında.

Biz Yüzük Kardeşliği'nin epik hikâyesini 60'tan fazla karakterle ta en başından başlayıp sonuna kadar yaşarken, Light of Earendil, Elf halatı gibi çeşitli büyülü nesneler de toplanabilir obje açlığımızı bastıran etmenler arasında olacak. Dahası, eğer Moria'daki maceranızda yeterince Mithril toparlayabilirseniz, demirci dükkânında kendi yeni eşyalarınızı ve ekipmanlarınızı yaratmanız da mümkün. Sadece irili ufaklı LEGO parçalarını toplamaktan sıyrılmayı sağlayan, oldukça yerinde bir ekleme olmuş bu.

TT Games, serileri LEGO'laştırma konusunda iyice uzmanlaştı artık, bu konuda kimsenin itirazı olmayacaktır sanırım. Asıl soru işareti, bu seferki LEGO'laştırma aşamasını, böylesine büyük ve katı bir hayran kitlesi olan, gelmiş geçmiş en saygın fantezi evrenine düzgün yansıtmayı başarıp başaramayacaklarından doğuyor. Şu ana kadar E3'te gördüğümüz ufacık parçadan yola çıkarak "şimdilik" doğru iz üzerinde olduklarını söylemek mümkün. Sizi bilmem, ama yarın öbür gün birileri "Yüzüklerin Efendisi hayranları ikiye ayrılır: LEGO Lord of the Rings'i oynayanlar ve oynamayanlar" derse ben oynamış olan tarafta olacağımdan eminim şimdiden.

Bu dörtlü üçüncü kahvaltıyı yapmış, dördüncüye başlamak üzere.



Balin'in Mezarı filmdeki sahnelere ek olarak klasik Traveler's Tales mizahını da gayet başarılı şekilde işliyor.



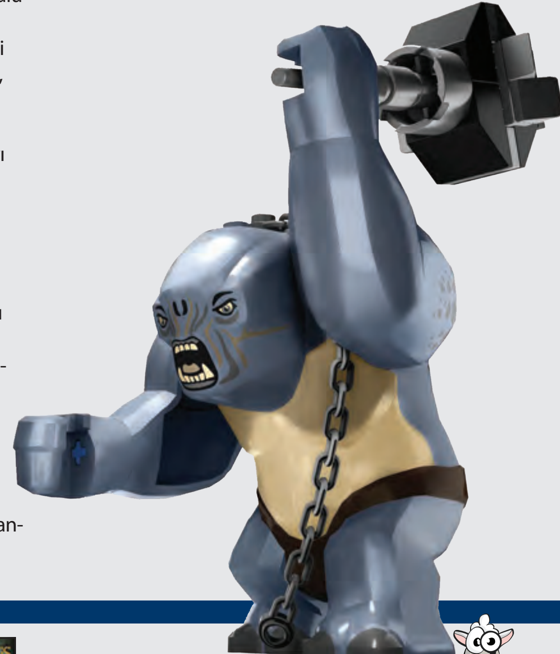
ŞCR / TT Games

TT Games diyince akla ne gelir? Tabii ki LEGO oyunları... Sanki yapımcıların küçükken hiç LEGO'ları olmamış, ellerini atabildikleri tüm serileri LEGO'laştırmaya yemin edip oyun firması kurmuş. Gerçi bakmayın böyle "Ne, LEGO mu?" dediğimize, kimse bakmadığı zamanlarda severek ve eğlenerek oynuyoruz o sevimli, şapşal LEGO oyunlarını.

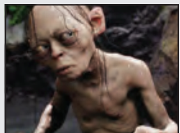
LEGO Star Wars: The Video Game (2005)
İşte her şeyi başlatan oyun. Arkasına Episode III'ün rüzgarını alan LEGO Star Wars öyle bir tuttu ki, tutuş o tutuş... Potansiyeli gören akıllı yatırımcılar her şeyi LEGO kalıbına sokmakta gecikmediler.

LEGO Batman: The Video Game (2008)
Kutsal Lego Batman! Koskoca Batman de mi bu hallere düşecekti? Öyle demeyin ama LEGO da olsa dünyanın en meşhur yarasasının pelerinini omuzlarınıza atmak her zaman keyiflidir.

LEGO Harry Potter: Years 1-4 (2010)
Bu oyun da aslında Voldemort'un en büyük planıymış başından beri. Burnu yok diye üzüldüğü için TT Games ile anlaşmış, bütün karakterler burunsuz o yüzden bu oyunda. Bir de LEGO tabii.



Kimyamız tutuyor mu?



Gollum da meraklı, "Acaba Yüzük konseptini güzel alabilecekler mi?" diyor.

+



Bundan sonra LEGO'ya basmanın acı hatıralarının yanında "Bir de LEGO LotR vardı" diyebileceğiz!

+



Küçük çocukların erişemeyeceği yerde saklayınız.

=



KISACA



Tür: Aksiyon/Macera
Yayıncı: Warner Bros. Interactive Entertainment
Çıkış Tarihi: 30 Ekim 2012
Platform: PC, X360, PS3, Wii, 3DS, Vita, DS
Site: thelordoftherings.lego.com

WARREN SPECTOR

"OYUNLARIMDA SİNEMA DEĞİL, MÜZİKAL TADI YAKALAMAK İSTİYORUM."

Manhattan civarlarında büyüyen Spector'ın çocukluğu hiç de kolay olmamış. "Ufak tefek, çelimsiz bir Yahudi çocuğun sürekli itilip kakılması kaçınılmazdı ve bununla yüzleşmek istemiyordum" diyor o günleri anlatırken. Fakat onun şansı Broadway'in ışıltılı dünyasının gözlerini kamaştırması olmuş. Kendi sahnesini yaratmak istese de, yaratıcılığını akıtabileceği bambaşka ortamların içinde bulmuş kendini. Düşünsenize, Warren Spector bilgisayar oyunu dediğimiz kavram doğarken oradaymış. 22 sene önce Wing Commander'ın yapım ekibinde başlayan parlak kariyeri boyunca System Shock, Thief ve Deus Ex gibi oyun sektörüne sınıf atlatmış oyunlar armağan etmiş bize…

Sıkılgan bir adam Warren Spector. Konuşurken zaman zaman kendinden bile sıkıldığını görebiliyorsunuz bakışlarında. Sürekli olarak yeni bir şeyler kovalıyor cümlelerinde bile. Arayışını "farklı olayım" gösterişinde değil, kendi hayal dünyasında tanımlıyor. Epic Mickey de bunun bir ürünü. Sıkılmış işte insanların eline sanal silahlar tutuşturmaktan, bunca zaman bize güzel hikâyeler anlatmış olsa da… Epic Mickey'den bahsederken ışıl ışıl oluyor gözleri, muhtemelen çocukluğundan beri etkisinde olduğu Broadway neonlarını hatırlayarak. Ve evet, aklında hep bir müzikal yapmak varmış.

Los Angeles'ta Warren ile röportaj yapacağımı duyduğumda, ne yalan söyleyeyim, elim ayağıma dolaştı. Karşınızda gençlik kahramanlarınızdan birini görmek gibi bir şey; hatta tam anlamıyla bu! Tanışırken kilitlenmiş olmam çok muhtemel çünkü o anı kesinlikle hatırlamıyorum. Fakat o anlattıkça ben açıldım ve ortaya "Pazar Sohbeti" kıvamında hoş bir röportaj çıktı.

Faruk: Muhtemelen bin kere sorulmuştur ama hazır seni karşımda bulmuşken ilk ağızdan duymak isterim. Ağır senaryoların ve karmaşık rol yapma öğelerinin ardından seni Epic Mickey projesine iten şey neydi?

Warren: Bazen oyuncularla, benim konuya tamamen başka açılardan baktığımızı hissediyorum. Sanki bir hayat tarzından vazgeçip bir başka hayata başlamışım gibi davranıyorlar. Sanki oyun tasarlamayı bırakıp da müzik kariyerine geçmişim gibi bir alt metin var bu soruda. Hayır, aslında tam olarak "farklı bir şey yapayım" diye düşünmedim. Bir oyun tasarlamanın beni en çok heyecanlandıran kısmı hikâyeyi nasıl daha değişik yollarla anlatabileceğimdir. Epic Mickey projesi de bana değişik yöntemler sağlayabileceği için ilginç geldi.

İlk Epic Mickey cidden farklı ve yeni bir deneyimdi. İkinci oyun için neler düşündünüz?

Üç şey sayabilirim sana. Co-op, seslendirme, müzik, müzik ve müzik… Eee, sanırım beş oldu… İlk oyunda da iyi bir müzik listemiz vardı ama bu kez çok daha teatral bir sahneden bahsedebilirim. İkinci oyunda çok daha fazla karakter var ve hikâyeyi bir müzikal büyüleyiciliğinde anlatmak istedik.

Epic Mickey'den sonra hardcore oyuncular "Warren bizi terk etti" havasına girdiler. Şimdi müzikal diyorsun ve sanırım bu CoD neslini direkt itecek bir şey…

Beni şaşırtan ne oldu biliyor musun? Oyunu yazıp çizen çoğu kişinin Epic Mickey'i çocuklara yönelik bir proje olarak görmesi. Buna kesinlikle katılmıyorum. Oyunun derinlerinde aslında oldukça karanlık bir hikâye anlatıyoruz. Karanlık bir masal da diyebilirim buna. Diğer yandan oyun mekanikleri de son derece karmaşıktı. Hem hikâye, hem de oyun mekaniği anlamında karakter gelişiminden tüm oyunun açık uçlu bir deneyim sunmasına kadar içinde hardcore kitleyi çekebilecek her şey vardı. Fakat en zor şey önyargıları kırmak ve insanlara yeni bir şeyler denetmek.

İlk oyun için getirilen en büyük eleştirilerden biri…

Dur, dur, dur! Kamera diyeceksin… Düzelttik merak etme. Kamera bu kez geniş açı alabiliyor…

İlk oyun Wii'ye özel bir yapımdı. Bu kez Mac dahil tüm platformlarda boy gösterecek Mickey. Neden böyle bir karar aldınız?

Bu bizim için bir riskti açıkçası. Birden fazla platform demek, tek bir platformun güvenli topraklarından çıkıp çok daha fazla sorumluluk demek. Bunu hem oyunu geliştirme aşamasında üzerimize binen yük, hem de ticari beklentilerin değişmesi olarak anlayabilirsin. Evet, birileri daha yüksek satış hedefi koyuyor ancak ben Epic Mickey'nin çok daha fazla oyuncuyla buluşacak olmasından dolayı çok heyecanlıyım. Bir de co-op var elbette… Çok daha zor bulmacaları çözmek için iki beyin gerekebileceğini düşündük.

Peki, biraz da genel olarak oyun dünyasından bahsedelim istiyorum. Artık hayatımızda sosyal ve gündelik oyunlar gibi kavramlar var. Sence bu AAA pazarını nasıl etkiliyor?

İçlerinde son derece yaratıcı yapımlar var, cidden oynadığım zaman hayran kaldığım son derece zekice tasarlanmış mobil oyunlarla karşılaşıyorum. Ama üç tane yaratıcı oyun görüyorsam geri kalan yüzlercesi bunların taklidi oluyor. Bu oyunların en ilginç yanı, oyunları belli bir kitle-

Büyük bütçeli oyunların hiçbir zaman dünya üzerinden silinmeyeceğini düşünüyorum. Bence korkmanız gereken şey bir noktadan sonra yenilikçiliğin kaybolması ki daha fazla FPS görürsek asıl o zaman kaçınılmaz sona doğru gidiyoruz demektir.





nin eğlencesi olmaktan çıkarıp herkesi oyuncu haline getirmesi oldu. Oyunların ticari tarafında beni pek göremezsiniz ancak genel anlamda yapımcılar bu tip oyunların düşük geliştirme maliyeti nedeniyle ilgilerini bu tarafa doğru yöneltmeye başladılar. Beni soracak olursan, her zaman ilgi çekici bir hikâyeyi değişik şekillerde anlatma rotasında gideceğim.

Bunları duymak çok güzel çünkü düşük maliyetli oyunların piyasayı ele geçirip AAA oyunları öldüreceğine dair bir korkum var.

AAA'dan kastın tam olarak ne bilmiyorum ama bu tanım benim aklıma hep büyük bütçeli ama ucuz kalan Hollywood yapımlarını getiriyor. Düşük bütçeyle de harika oyunlar yapabilirsin ki son zamanlarda muhteşem bağımsız yapımlar görüyoruz. Fakat büyük bütçeli oyunların da hiçbir zaman dünya üzerinden silinmeyeceğini düşünüyorum. Bence korkman gereken şey bir noktadan sonra yenilikçiliğin kaybolması ki daha fazla FPS görürsek asıl o zaman kaçınılmaz sona doğru gidiyoruz demektir.

Yeni nesil donanımlardan neler bekliyorsun?

Süper grafikler diyeceğimi sanıyorsan çok beklersin! Elbette ki yaratıcılık bekliyorum. Oyuncu ve ekrandaki karakter arasındaki bağı güçlendirecek olasılıkların hayalini kuruyorum. Belki yeni bir kontrol şeması, belki etkileşimi artıracak yeni arayüz sistemleri… Beklentilerim çok yüksek ve donanım üreticilerinden biz oyun tasarımcılarının da ufuklarını genişletmelerini umuyorum.

Açık olarak cevap vermeni beklemesem de sormak istiyorum. Epic Mickey projesinden sonra senden neler bekleyelim?

Şu an cidden ben de bilmiyorum. Oyuncuların beklentilerini biliyorum ama sürekli aynı oyunlar etrafında dönüp duran biri olamıyorum. Sürekli yeni fikirler ve yeni öyküler peşindeyim. Açıkçası şu an Epic Mickey'ye o kadar odaklanmış durumdayım ki başka bir şey düşünemiyorum. Oyunun çıkışına çok az kaldı ve hiç olmadığım kadar heyecanlıyım; en çok da yeni bir şeyler denediğim için.

Öyleyse bu güzel sohbet için çok teşekkür ediyorum.

Ben de öyle… Epic Mickey 2'yi mutlaka dene.

Kesinlike deneyeceğim.



HATIRALAR SARMIŞ DÖRT BİR YANIMI... -CAN ARABACI

SILENT HILL: BOOK OF MEMORIES

Konami ne yapmaya çalışıyor gerçekten anlamak mümkün değil. Hâlihazırda zaten müthiş olan iki oyunu "yenilemeye çalışırken" rezil edebilmek gerçekten herkesin harcı olabilecek bir meziyet değil. *Silent Hill HD Collection*'a ve Silent Hill adı altında yaptıkları diğer şebekliklere rağmen seriden hâlâ umudunuzu kaybetmediyseniz, üzülerek söylüyorum ki bu yazıdan sonra fikriniz değişebilir. Zira *Silent Hill: Book of Memories*'e dair öğrendiğimiz her bir detay, adeta *Silent Hill 2*'den fırlamış bir sahne gibi. Ancak bu sefer dolabın içine korkuyla sinmiş olan James değil, biziz. Dışarıdaki dehşet verici sahnenin başrolleri de Piramit Kafa ve dört bacaklı bir mankene değil, Konami ve Silent Hill lisansının ta kendisine ait...

Book of Memories'de daha önce seride görülmemiş bir şekilde kendi karakterimizi yaratma şansına sahip olacağız. Ama burada şöyle bir sorun var; kişiselleştirme seçenekleri arasında o kadar absürt ve uçuk seçenekler var ki karakterinizin *Silent Hill*'e mi ait olduğunu yoksa *Lolipop Chainsaw*'dan mı fırladığını ayırt etmesi biraz güç olacak. Ah, ama merak etmeyin, bu kadarla kalmaya niyeti yok, hatta daha yeni ısınmaya başlıyor *Book of Memories*! Oyunu üç arkadaşınızla birlikte oynayabileceksiniz vee... Hazır olun, en bomba kısım geliyor: Oyun hakkında yayınlanan videolar ve ekran görüntüleri adeta bir hack & slash oynayacağımızın sinyallerini veriyor. Dört arkadaş toplanıp "Crit yedim, heal heal!!! Tanklıyorum abi ben, siz dalın!" diyalogları arasında Pyramid Head'in kafasına kafasına vurup, şirin hemşirelere "dipiyes" yapacakmışız gibi bir hal seziliyor bu yayınlanan videoların ışığında. (Vurduğunuz hasarın düşmanların kafasında "-5", "-32" şeklinde çıkıyor olmasının da bunda katkısı büyük.) Ha, tabii oyunun videolarında böyle yaratıklara dört bir yandan saldıran karakterleri ve cicili bicili aksesuarlar arasından seçim yaptığımız ekranları koyup üstüne de "GERÇEK KÂBUS ASIL ŞİMDİ YAZILACAK!", "ÇOK KORKUNÇ, CHUCKY FİLMLERİNDEN BERİ BU KADAR KORKMADINIZ!" temalı mesajlar vermeye çalışmaları sizi ne kadar ikna etti bilmiyorum ama ben o sırada gülmekten iki büklüm olduğumdan çok da ciddiye alamadım.

EKMEĞİMİZLE OYNUYORSUNUZ!

Aranızda hâlâ "belki bir ihtimal" diyebilecek kadar Polyanna olanlar varsa diye en azından hikâyesinden bahsedeyim, belki oradan iyi bir şeyler çıkar. *Book of Memories*'in konusu, oyunun adından da tahmin edebileceğiniz üzere insanların hatıralarını içeren bir kitabın çevresinde dönüyor. Kitapta karakterinizin bütün hayatının, bütün anılarının an be an kaydedilmiş olduğunu göreceksiniz. Ancak ne hikmetse, şu ana kadar sadece Heather'da gördüğümüz gerçekliği büküp değiştirebilme yeteneğine sahip karakterlerimiz, kitapta yazılı olan kendi anılarını etkileme ve değiştirebilme imkanı bulacaklar. Konami'nin iddialarına göre bunu da ağırlıklı olarak bulmacalarla örülü bir hikâye sarmalına dolanarak yapacağız (tabii şu karşımıza çıkan yaratıkların kafasına Sword of Obedience'la vurduktan sonra...). Karakter yaratırken Amerikalıların klasik okul arketipinden ilham alan 5 sınıf olacakmış: Jock, Bookworm, Rocker, Goth ve Preppy. Ha, bir de unutmadan, oyun içinde yer alan tüm bölgeler tamamen rastgele yaratılan, sürekli değişen haritalardan oluşacakmış. 5 sınıf, rastgele yaratılan bölgeler, önüne geleni dövmek... Bir dakika, *Silent Hill*'den bahsetmiyor muyduk, ne ara *Diablo*'ya döndük?!



Senin anlayacağın, *Silent Hill* cephesinde işler çok fena sevgili okur. Akira Yamaoka'nın gidişiyle sadece o muazzam, insanın içini titreten ses ve müziklerden mahrum kalacağız diye düşünmüştük ama yanılmışız. Meğerse duyduklarımızdan çok daha fazlası varmış, Silent Hill'in ruhu *Shattered Memories* ile birlikte paramparça olmuş, yitip gitmiş de biz anlayamamışız... Yapımcılar her ne kadar durumu "Silent Hill'e çok değişik bir bakış açısı sunuyoruz ama biz" olarak yedirmeye çalışsa da, taşıdığı alt mesajlarla ağzımızı açık bırakan, gerilimden gerilime sürükleyen o eski Silent Hill havasından eser olmadığı gün gibi ortada. Eh, durum böyle olunca beklentileri en alt seviyede tutarak yapımcılara "Hemşireler kovalasın hepinizi!" diye sövmekten başka bir şey gelmiyor elden...

ŞCR / WayForward Technologies

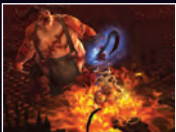
Yapımcı WayForward'ın profiline bakmak, Book of Memories konsusundaki beklentimize pek katkı yapmıyor. Zira daha önceki oyunları arasında bolca SpongeBob, Sabrina, Looney Tunes, Shrek gibi "sevimli" yapımlar var hep. Silent Hill'in kaderi SpongeBob'la aynı sarkaçta sallanıyor yani...

X-Men: The Official Game (2006)
Shrek'le Sabrina'nın arasından elle tutulabilir bir X-Men çıkmış işte diye heyecanlandınız, biliyorum. Ama işin aslı öyle değil. X-Men'in bir hayli vasat olan Gameboy Advance versiyonundan bahsediyoruz burada.

Contra 4 (2007)
WayForward'ın en yüksek not alabilmeyi başarabilmiş oyunu Contra 4. Klasik Contra aksiyonunu iyi yansıtmayı başarabilmişler hiç olmazsa...

Happy Feet Two: The Videogame (2011)
Ne diyeyim daha bilmiyorum ki... Umarım Book of Memories'de şirin penguencikler görmeyiz, zira Silent Hill'in sunduğu bütün manzaralardan daha mide bulandırıcı olabileceğine dair ciddi şüphelerim var.

Kimyamız tutuyor mu?


Koskoca Silent Hill "Diablo gibin" olur mu ya?




Korkunç morkunç diyorlar ama ben pek inanmadım, gözüm üstünde WayForward!




İyi bir hikâye beklesek mi acebağ?





KISACA

Tür: Korku değil
Yayıncı: Konami
Çıkış Tarihi: 01 Ekim 2012
Platform: PS Vita
Site: www.konami.com/games/silenthillbom



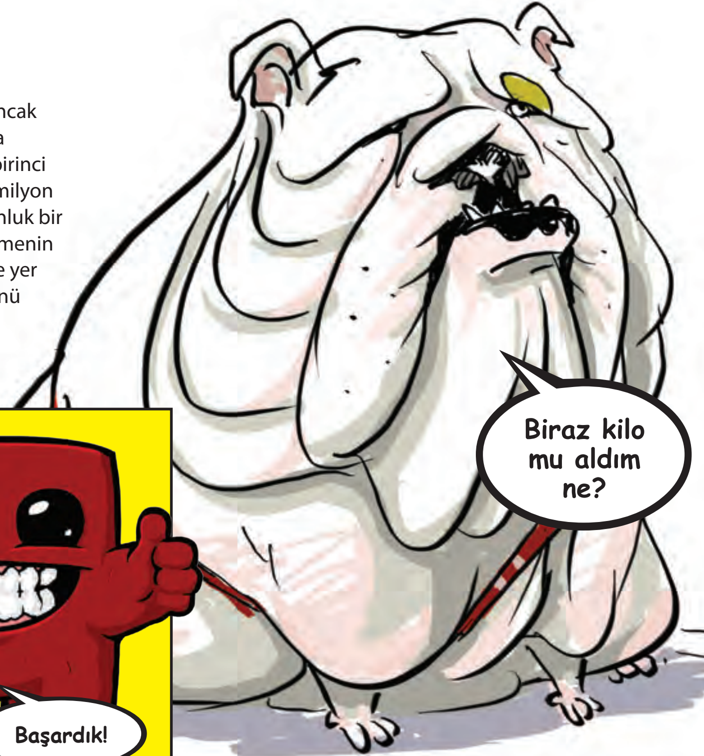
INDIE GAMES summer UPRISING

BAĞIMSIZ OYUNLARA YEŞİL IŞIK

Bir yandan yenilikçiliği ve çalışkanlığıyla kalbimize taht kuran, bir yandan da çok istediğimiz bazı oyunları bir türlü çıkarmayarak sinirimizi zıplatan Valve, yeni projesi Greenlight ile yine gönlümüzü almaya hazırlanıyor. Bağımsız yapımcılar ve oyuncular arasında köprü görevi görecek olan Steam Greenlight, yeni indie oyunların önünü açabilecek türden yaratıcı bir fikir. Proje kapsamında yapımcılar artık oyunlarını hazırlık sürecinde oyuncularla paylaşabilecek ve alacakları geri dönüşlerle ortaya daha iyi bir ürün koyma fırsatı yakalayabilecekler. Daha da önemlisi kullanıcılar bu oyunları oylayarak hangilerinin Steam'e gelmesini istediklerini belirtebilecekler. Valve yöneticisi Anna Sweet, bu sistemin Steam oyun portföyünün kalitesini artıracağını düşünüyor. Henüz fikir aşamasında kullanıcıdan alacakları geri dönüşler ile sponsor bulma imkânı yakalayacak yapımcılar için de, katalogundaki oyunların kalitesini artıracağından Valve için de ve elbette ki istediğimiz oyunları elde edebilme şansını yakalayacağımızdan biz oyuncular için de güzel bir proje Greenlight. Elin oğlu buna "win-win" demiş, bize üzerine laf söylemek düşmez...

ZYNGA'DA İŞLER İYİ GİTMİYOR

Bundan sadece birkaç ay önce Zynga'nın başarı öyküleri ile doluydu bu sayfalar. Ancak oyun sektörü böyle işte, bir anda her şey tersine dönebiliyor. Gelinen son durumda Zynga'nın borsadaki hisseleri %40 oranında değer kaybetmiş durumda. 2012'nin birinci çeyreğine göre gelirlerinde yüzde 8'lik bir gerileme yaşayan Zynga'nın kaybı 22.8 milyon dolara ulaşmış durumda. Aslında durum çok da vahim değil çünkü hala 332 milyonluk bir gelir açıklanabiliyor. Yani anlayacağınız kârdan zarar açıklıyorlar. Yaşanan bu gerilemenin sebebi olaraksa yeni oyunlar çıkarmakta gecikmeyi, Facebook'un oyun marketinde yer alan oyunların daha az kabul görmesini ve Draw Something'in önlenemez düşüşünü gösteriyorlar. Zynga gibi kallavi bir firma elbette ki bu kaybı kısa zamanda kapatacaktır ancak başkalarının tutmuş fikirlerini alıp allayıp pullamak artık oyuncular tarafından yenmiyor anlaşılan o ki…



EN GÜZEL REKOR



Orange Box'dan bu yana yapılmış en başarılı paket fikri olan "Humble Indie Bundle"ın beşinci sürümü müthiş bir başarıya imza attı. Indie oyunlardan oluşan paketlerin "istediğiniz kadar ödeyin" mantığı ile satışa sunulduğu bu paketlerin beşincisi tam 5.1 milyon dolar gelir elde etti. Daha önceki paketlerin en yüksek 2 milyon dolar civarına çıktığı düşünülürse ulaşılan miktarın ne derece göz kamaştırıcı olduğu daha iyi anlaşılabilir. Elbette bu başarıda yeni paket için seçilmiş olan oyunların kaliteleri de söz sahibi. Limbo, Super Meat Boy, Braid, Bastion, Lone Survivor, Psychonauts, Amnesia: The Dark Descent ve Superbrothers: Sword & Sworcery EP oyunlarından oluşan bu paket, muhtemelen bir daha hiçbir zaman göremeyeceğimiz bir yıldız geçidi tadındaydı, kaçırdıysanız kafanızı duvarlara vurabilirsiniz. Yapımcı firmalara ve hayır kurumlarına dağıtılacak olan bu 5.1 milyon dolar "her kuruşu hak edilmiş para" dediğimiz cinsten, güle güle kullansınlar...

OGZ CASTING AJANSI





Bir aylık kısa aranın ardından ajans kapılarını tekrar açıyor ve… Ama ne yapmışsınız siz oyungezerler? Resmen kapıda kuyruk olmuş. Geçin geçin, soluklanın biraz. Bu ay ajansın tüm yıldızları da dönmüş valla, gözlerimiz yollarda kalmıştı. Burak Alış, özlettin kendini. Aykut Kır, Arda Köroğlu, Gün Rodoplu, Berk Can Gümüş gibi gediklilerimiz yine burada… Fakat bu ay iki yeni yıldızımız var. Hatırladığım kadarıyla ilk seçilen çalışmasıyla Tuna Yağcı aşağıdaki ilk örneğin sahibi; yine adını da yazsa çok memnun olacağım Wander123 de ikinci örneğin sahibi olarak dikkat çektiler. Ellerinize sağlık. Teşekkürü hak eden sevgili oyungezerlerin tam listesi de şöyle: Ege Ünalan, Emre Kulaç, Serkan Kaz, Waffleonur, Ahmet İsmail, Ahmet Sert, Yalın Kırdar, Rıdvan, Tuncer Haydarlar, Muhammed Umut Küçükvar, Umutcan Ünlü, Mustafa Karakuş ve Yücel Ünlü. Ellerinize sağlık arkadaşlar. Adres aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr



Lydia - Dorian Brown



Adam Jensen - Joe Lando

SİSTEMİ DÜZELTECEK BUG BULUNDU

Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı (BUG), ilk büyük etkinliği olan Oyun Atölyeleri'ni tamamladı. "Sistem çalışmıyorsa, düzeltecek bir bug gerek" sloganıyla yola çıkan BUG, 25 Haziran - 13 Temmuz tarihleri arasında gerçekleştirdiği Oyun Atölyeleri kapsamında ortaya çıkan yedi takım ve projelerini kapanış töreninde sektör ve basın ile paylaştı (biz de sizinle paylaşıyoruz). Oyun alanında kariyer hedefi olan ve başvuru yapan 521 kişi arasından seçilen 41 katılımcı, üç haftalık programda 31 eğitmenden 40 farklı ders aldı. Oyun programlaması, tasarımı, prodüksiyonu, görseli, sesi ve ekonomisi gibi kallavi dersler yeterince beyni süblimleştirme etkisinde değilmiş gibi bir de üstüne oyun tasarlayan katılımcılar, program sonrasında alkışlar eşliğinde Zincirlikuyu Mezarlığı'na uğurlandı. BUG'ın kurucusu ve koordinatörü, İletişim Tasarımı Bölümü öğretim üyesi ve aynı zamanda Oyungezer yazarlarından olan Yrd.Doç.Dr. Güven Çatak, Oyun Atölyeleri'nin sadece bir başlangıç olduğunu belirtti: "BUG, güz dönemiyle birlikte sektör için insan kaynağı yetiştirmeye ve sektörü bir araya getirmeye odaklı eğitim faaliyetlerine devam edecek. Bir yandan da oyun içerikli deneyim tasarımı üzerine Ar-Ge çalışmalarına başlanacak. Edinilen tüm bu deneyim, ilgili akademik programlara dönüştürülecek." Oyun Atölyeleri'nde yapılan oyunları ve ders videolarını Ağustos başından itibaren bug.bahcesehir.edu.tr sitesinde bulabileceğinizi de belirtelim.



OUYA

Mevcut konsol neslinin sonlarına gelirken elimizdeki emektar cihazlara iç çekerek, yeni açıklanacak olanlara ise umutla bakıyoruz. Nintendo'nun Wii U ile giriş yaptığı, Microsoft ve Sony'nin ise henüz açıklanmayan ama şimdiden heyecana sebep olan konsollarıyla başlayacak olan yeni konsol neslinin artık bir üyesi daha var: OUYA (Uu yah)! Ucuz (99$), her şeye açık ve ulaşılabilir gibi sıfatlara sırtını yaslayan OUYA, şu an için tam bir "kapalı kutu" aslında. Uzaktan bakan bir çift gözün, sonunun ne olacağını kestirmesinin mümkün olmadığı OUYA'yı iyi ve kötü yönleriyle masaya yatırıyoruz…



AYDINLIK TARAF

Daha bir ay öncesine kadar adı bile duyulmamış bir konsol hakkında iki sayfa yazı hazırlıyor olmamız enteresan değil mi? Yaratıcı fikirlerin gerçeğe dönüşme şansı olarak niteleyebileceğimiz Kickstarter sayesinde ete kemiğe bürünme imkânı yakalayan OUYA, bugüne kadar yapılmış en başarılı bağış sürecini gerçekleştirerek dikkatleri üzerine çekti. Başlangıç hedefi olarak koyulan 950.000$'a sadece 12 saatte ulaşarak rekor kıran OUYA, ay sonuna yaklaşırken 5.5 milyon dolar sınırına çoktan dayanmış durumdaydı. 3 Temmuz'da açıklanmış, 10 Temmuz'da bağış toplamaya başlamış bir konsol için bu müthiş bir başarı değilse nedir! O nedenle başta sorduğumuz sorunun cevabı açıkça ortada aslında, hayır, hiç de enteresan değil. OUYA hakkında konuşulacak çok şey var çünkü…

Oyun sektörünün mobil ve sosyal oyunlar yönüne doğru ciddi anlamda kaymasının ardından bazı insanların aklına bir fikir geliyor: "Neden bu oyunları sadece mobil cihazlarda oynayalım ki?" Bu basit fikir gün geçtikçe daha da büyüyor ve sonunda Android 4.0 işletim sistemli OUYA haline dönüşüyor. Yapımcı dostu Android sayesinde her konsolun aslında birer yapımcı kiti olarak düşünülebileceği OUYA ile artık herkes oturma odasından kendi oyununu tasarlayabilecek. İşte burada konsolun büyük güçlerinden ilki ortaya çıkıyor. Cihaza sahip olan herkes oyun yapabilecek ve bu da neredeyse sınırsız bir oyun arşivi anlamına geliyor. Üstelik yapımcı Boxer8'in her oyunun en azından bir kısmının bedava olması şartı getirmesi nedeniyle Free2Play modelini benimsemiş bir konsoldan bahsediyoruz. Yani OUYA'nın katalogu belki de bugüne kadar ki en geniş oyun yelpazesine sahip olacak, üstelik bedava ulaşılabilir şekilde…

Android işletim sistemi nedeniyle konsolun bünyesinde sadece mobil ve sosyal oyunların yer alacağını düşünmeyin. OUYA, AAA seviye oyunlar için de eşsiz bir platform olacak. Büyük yapımların lisanslama, kutulama ve dağıtım masraflarından sıyrılarak çok daha kolay üretilebileceği düşünülürse her türlü oyunu OUYA'nın katalogunda göreceğiz demektir. Üstelik açıklanmasının üzerinden çok geçmeden kendine özel ilk oyuna kavuştuğunu da belirtelim. Activision'dan ayrılarak Robotiki'yi kuran eski Call of Duty yapımcısı Robert Bowling, yaptığı açıklama ile yeni oyunları Human Element'i OUYA'ya özel olarak erkenden çıkaracağını açıkladı. Minecraft'ın yapımcısı Mojang'ın ve Brian Fargo'nun da şimdiden desteğini açıkladığı OUYA'nın oyun konusunda bir sıkıntı yaşamayacağını söyleyebiliriz (Gerçekten öyle mi?)…

Yapımcıların OUYA'nın yapabildikleri kadar görselliği ile de övünmeleri yersiz değil. Ödüllü tasarımcı Yves Behar imzası taşıyan OUYA'nın konsept tasarımları gerçekten eşsiz duruyor. Rubik küp boyutunda bir konsol olan OUYA (yanlış okumadınız, cümlenin başına dönmenize gerek yok), özellikle kontrol cihazının zarafeti ile dikkat çekiyor. Tasarımcısının "Bizden konsol oyuncularına bir aşk mektubu" sözleriyle nitelediği bu kontrol cihazının üzerinde alışık olduğumuz her şey var. Piyasadaki en iyi kontrol cihazının Xbox 360'a ait olduğunu belirten Behar, bu düşüncesini kendi kontrol cihazına da yansıtarak analog çubuğun dizilimini benzer şekilde uygulamış. Henüz sağ tarafta bulunan 4 aksiyon tuşu için uygun sembollere karar verilememiş olsa da gelen öneriler ışığında muhtemelen O,U,Y ve A harflerini göreceğiz bu tuşların üzerinde. Telefon ve tablet bazlı oyunların televizyonda rahatça oynanabilmesi adına ön yüzde bir de touchpad bulunacak olması kontrol cihazını kusursuz hale getiriyor…

Her ne kadar başarılı bir kampanya yürütülüyor, sunulan öğeler ilgi çekici duruyor olsa da OUYA'nın oldukça karanlık bir tarafı da var. Çünkü az önce ballandıra ballandıra anlattığımız her şey sadece birer "fikir" ve hepsi yapımcıların kendi ağzından çıkmış şeyler. Bizzat yapımcılar tarafından gaz verilen bu ürün hakkında ortada elle tutulur hiçbir gerçeğin bulunmadığını görmezden gelemeyiz. Oyun sektörü yüksek goygoy – düşük başarı hikâyeleri ile doluyken OUYA'nın bunun aksine bir hikâye yazacağını öngörmek fazlaca iyimser bir yaklaşım olacaktır…

Projeye iknâ olan insanlar tarafından yaklaşık 5.5 milyon dolar para yatırılan OUYA için söyleyebileceğimiz tek gerçek, henüz cihazın var olmadığı. Ortada bir konsol, bir kontrol cihazı, yapılmış bir oyun, tamamlanmış bir donanım veya çalışan bir yazılım bulunmuyor. Sadece ve sadece "yapılacak" denerek verilen vaatler var. Üstüne üstlük bütün bunların sadece 8 ay içerisinde tamamlanacağı ve Mart 2013'te cihazın piyasada olunacağı söyleniyor. Ellerinde şöyle böyle çalışan sadece tek bir prototip varken, 8 ay gibi bir hedef koymak Sony ve Microsoft için bile uçuk bir hedefken mevcut piyasada hiçbir tecrübesi bulunmayan bir marka için ütopik kalıyor. Ama hepimiz biliyoruz, "hayal satın almak" insanların her zaman sevdiği bir şey oldu…

Ama konuya tek temkinli yaklaşan biz değiliz... Projenin en büyük destekçilerinden olsa da Mojang (Minecraft) son derece zarif bir hamleyle, "dereyi görmeden paça sıvamayı düşünmüyoruz" minvalinden bir açıklamayla kenara kaçıyor: "Eğer OUYA başarılı olursa ve insanlar oyunlarımızı OUYA'da istelerse elbette bu platformda yer alacağız." Diğer yandan suya atlamaya hazır şekilde çoktan soyunmuş, bekleyenler de var: Bağımsız yapımlardan Human Element'in OUYA'ya özel olarak erken çıkacağı açıklandı. Hâlihazırda yapım aşamasındaki bir oyunun, henüz ortalarda olmayan bir konsol için "erken" çıkacağını açıklaması? Bizce de biraz garip, evet...

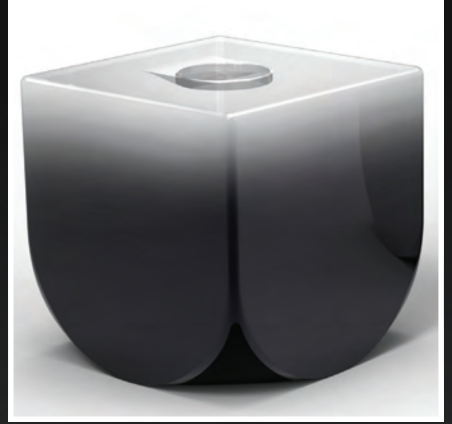
Oyunun Free2Play modeli açıklanırken kullanılan cümlelerde de dikkat çekici kısımlar var. Örneğin "Yapımcılar oyunlarının en azından bir bölümünü bedava olarak oyunculara sunmak zorundalar" cümlesindeki "en azından bir bölümünü" kısmı sizin de gözünüzü ısırmıyor mu? Biz bu teknolojiyi zaten yıllardır kullanıyoruz ve ismine de "demo" diyoruz sevgili OUYA. "Bedava oyun" derken bunu kastetmiyor olduğunuzu umuyoruz.

Konsolun parlatılan özelliklerinden bir diğeri de hackerlara sunduğu özgürlük ki bu da kafaları karıştıran bir hadise. Hackerların konsollarıyla istediğini yapabileceğini, böylece ortaya enteresan işler çıkacağını belirten ve OUYA fikrini ortaya atan kişi olan Julie Uhrman, işin korsan kısmında ne yapılacağı hakkında ise hiçbir şey söylemiyor. Bütün bu konular hakkında bir açıklama yapan bağımsız oyun yapımcısı Robert Boyd'a göre OUYA, neresinden tutsanız elinizde kalan bir yapım. "Hem ucuz hem de ayrıca bir yapımcı kiti almadan oyun üretilebilecek bir konsol olduğu söyleniyor. Ancak zaten ucuz bir PC ile bütün bunları yapabiliyorken OUYA'yı neden isteyelim ki? Üstelik Xbox Live Indie Games, Steam ve Apple Store gibi yerlerde bile en üst sıralara çıkmanız çok güçken herkese açık bir platformda bunun daha da zor sağlanacağı açık. Hacklemeye serbest olmasından dolayı korsan kullanımına hiç değinmiyorum bile," diyerek OUYA'nın bir bağımsız yapımcı gözünden nasıl göründüğünü ortaya koyuyor Boyd.

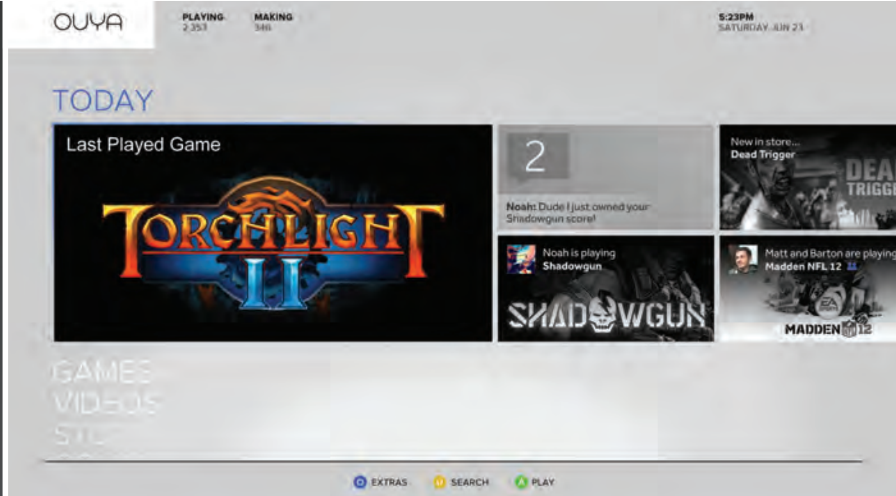
VOSVOSTAKİ 4 FİL

Açıklanmasının üzerinden uzun zaman geçmesine rağmen hâlâ Wii U'nun donanımsal özellikleri resmi olarak bilinmezken, OUYA'nın içinde neler olacağını şimdiden biliyor olmamız biraz ironik aslında. Aşağıdakileri rübik küpü boyutunda bir cihaza sığdırmak bakalım mümkün olacak mı…

- **Tegra3 dört çekirdekli işlemci**
- **1GB RAM**
- **8GB dahili bellek**
- **1080p destekli HDMI çıkışı**
- **WiFi 802.11 b/g/n**
- **Bluetooth LE 4.0**
- **USB 2.0 (bir adet)**
- **Android 4.0 işletim sistemi**
- **Ethernet**







Başlangıç hedefi olarak koyulan 950.000$'a sadece 12 saatte ulaşarak rekor kıran OUYA, ay sonuna yaklaşırken 5,5 milyon dolar sınırına çoktan dayanmış durumdaydı.



DEVELOPER'S DIARY

Giray Özil
gozil@blizzard.com
twitter.com/girayozil

GELECEK

Seneye WiiU ile birlikte Sony ve Microsoft'un konsollarını da göreceğiz ve bunlar, bildiğimiz anlamdaki oyun konsollarının son örnekleri olacak.

"Bizim zamanımızda PlayStation diye bir şey vardı, oyunları Blu-ray denen kocaman bir disk üzerinde gelirdi, bir oyunun açılması bazen 3-4 dakika sürerdi."

Bu çok değil, 10 sene sonrasından bir nostalji muhabbeti bence. Geleneksel oyun konsollarının son jenerasyonuna tanık olmak üzereyiz. Seneye WiiU ile birlikte Sony ve Microsoft'un konsollarını da göreceğiz ve bunlar, bildiğimiz anlamdaki oyun konsollarının son örnekleri olacak.

Şimdiden saçmaladığımı düşünenler var biliyorum. Onlara "atari salonlarını" hatırlatmak isterim. Türk oyun pazarı biraz farklı işliyor ancak dünya çapında bu mekanlar 1990'ların ortalarına kadar ev konsollarından ve PC oyunlarından daha büyük bir pazardı. Peki, nasıl oldu da sayıları artık yok denecek seviyeye geldi? Ev konsolları daha mı güçlüydü? Hayır. Oyun tecrübesi daha mı eğlenceli ya da etkileyiciydi? Time Crisis oynayan herkes katılacaktır ki elbette hayır. Konsollar daha mı ucuzdu? Uzun vadede belki evet, kısa vadede kesinlikle hayır.

Fakat o yıllarda önem kazanan üç kritik faktör vardı. Birincisi, konsollar 90'ların ortasında nihayet teknolojik açıdan bir kırılma noktasına ulaştılar ve bir anda "yeterince iyi" oldular. Hâlâ oyun salonlarındaki grafikler daha iyiydi belki ama evdekiler de onlardan çok aşağı kalmıyordu. İkincisi, Sony ve Microsoft gibi iki dev firma bu işin içine girdi. Daha önceden konsol pazarının hakimi olan Sega ve Nintendo da büyük çaplı şirketlerdi ancak bu iki firmanın tecrübesi ve pazarlama gücüne sahip değillerdi. Son olaraksa elbette evin konforunda oyun oynamak çok daha pratikti.

NEREYE GİDİYOR BU OYUNLAR?
Buna paralel etkenleri teknoloji alanındaki pek çok başka kırılma noktasında da görebilirsiniz. Örneğin, televizyonun yaygınlaşmasıyla sinema salonlarının yaşadığı çöküş, dijital fotoğraf makinelerinin analog fotoğraf makinelerinin önüne geçmesi hep bu yukarıdaki üç faktörün bir araya



gelmesinin sonucuydu. Peki, bugünkü oyun sektöründe ne görüyoruz? Hemen paralelleri çizelim. İlk olarak, mobil cihazlar teknolojik olarak büyük gelişme kaydetti, tabletler çok yakında şu anki konsolların seviyesine gelecek ve bütün bunlar son üç senede gerçekleşti. Zaten belli bir seviyenin ötesinde iki donanım arasındaki "beygir gücü" farkı önemini kaybetmeye başlıyor.

Sony ve Microsoft'u gölgede bırakacak çaptaki şirketler bu alana el attılar. Apple, Google ve Facebook son on senenin en önemli teknoloji şirketleri ve hepsi oyun platformları arasında büyük bir pazar sahibi olma peşinde. Son önemli kriterin, yani pratikliğin geçerliliğini zaten tartışmaya gerek yok diye düşünüyorum. Enteresan bir istatistik olarak, insanların mobil oyunları çoğunlukla evlerinde oynadıklarını hatırlatayım. Bütün bunların sonucunda, oyun sektörünün geleneksel konsolların hakimiyetinden çıkacağını düşünüyorum.

Elbette konsolların belli konularda avantajları var ve bunların bazıları değişmeyecek. Ayrıca konsolların ve bugün alıştığımız tarzdaki oyunların tamamen ortadan kalkacağını da iddia etmiyorum. Ama pazar payının çoğunluğunun nereye kayacağı çok açık bir şekilde ortada ve bu durumda bir sonraki konsol neslinin maddi olarak kâr getirebilmesi için çok farklı bir yapıda olması gerekiyor. Bu da demek oluyor ki "hardcore" dediğimiz oyunculara yönelik pahalı oyunlar, güçlü grafik donanımına sahip olan konsolları görme ihtimalimiz oldukça az. Bir yandan EA, Activision, THQ gibi geleneksel oyun şirketleri ciddi oranda değer kaybederken Zynga, Nexon, DeNa gibi şirketlerin geldiği yer de nereye gittiğimizin açık bir göstergesi.

BULUT OYUNCULUK
Bir sonraki nesilde, yani 2020 yılına yaklaşırken karşımıza çıkacak en önemli atılımsa kuşkusuz bulut üzerinden oyunculuk alanında olacak. Aynı oyunu internete bağlı olan herhangi bir cihazla yaklaşık aynı kalitede oynayabilmek muazzam bir gelişme ve bunun olmaması için hiçbir sebep yok. Gelecek on yıl içinde internet hızında yaşanacak gelişmeler bütün bunları mümkün kılacak, hatta oyun oynamanın doğal yolu bu olacak.

Microsoft ve Sony de oyun konsolu piyasasında ayakta kalmak için bu konuya yatırım yapacaktır. Ayrıca oyunu tamamen "stream" etmek yerine başlangıçta sadece yoğun işlem gücü gerektiren birtakım işleri bulut üzerinden yapma desteği de gayet mümkün. Bu sayede çok ucuza, muhtemelen 50 dolar civarına yüksek donanım gücüne sahip olmayan fakat üst düzey oyunları oynatabilen cihazlar üretilebilecek. Bu konuda gelecek aylarda biraz daha konuşacağım sanırım. Ama kesin olarak bildiğim bir şey var ki, 10 yıl sonra online olmayan bir oyun olmayacak.

Biliyorum ki Oyungezer okuyucularının büyük bir kısmı geleneksel oyunculardan oluşuyor. Ben de onlardan biriyim zaten. Ama görünen köye kılavuz olmak istedim. Bunun yanısıra, beş sene önce iPhone ve türevlerinin bu noktaya geleceğini bilseydiniz bu konuda bir adım öne geçmek için bir şeyler yapabilir miydiniz? Öyleyse şimdi biz istesek de istemesek de yaşanacak gelişmeler için hazırlanmak iyi bir fikir olabilir.

OYUNEZER!

BAŞLATMAYIN ŞİMDİ TEKMENİZDEN!

Oyunezer'e elimi ilk atışımda genel kitlenin parıldayan gözlerle baktığı bir isme girişiyor olmak tehlikeli bir durum olsa da bunu yapmak zorundayım sevgili okuyucular çünkü artık gerçekleri öğrenmenin vakti geldi de geçiyor bile. "Amanın ne kadar da güzel, sayesinde ne de güzel oyunlar oynayacağız" diye düşünüyorsunuz değil mi Kickstarter dendiğinde? Deyin deyin, şırıngayla kan çekerlerken ben de karşınıza geçip klişe bir film karakteri edasında "Ben demiştim demeyi sevmem ama… ben demiştim" diyeceğim...

Uzak bir ihtimal olsa da hâlâ Kickstarter'ın ne olduğunu bilmeyenler olabileceğini düşünerek öncelikle bir özet geçeyim. Kickstarter, yaratıcı fikirlerini hayata geçirebilmek için insanlardan bağış toplayan ve sonrasında bu parayla ürünlerini ortaya koyup bağışçılara da pek çok güzellik yapan girişimcilerden oluşan bir internet sitesi. Kitaptaki karşılığı bu olsa da gerçekte durum öyle mi peki? Bağış yapmasına rağmen eline ürün geçmeyen, gelen ürünün anlatılandan çok farklı olduğunu söyleyen, ürünlerinde sayısız sorunla karşılaşan insanlar durumun pek de göründüğü gibi olmadığını ortaya koyuyor aslında...

BU BİR DENİZ FENERİ Mİ?

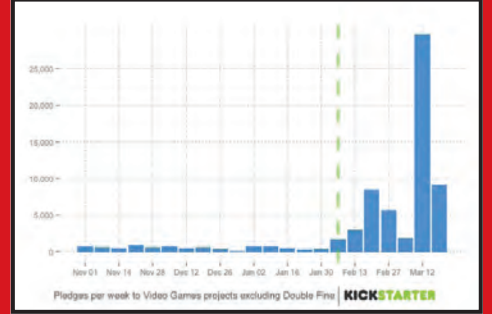
Yahu Allah aşkına, sayısız oyunuyla güvenimizi kazanmış firmaların öve öve bitiremediği yapımları bile patlarken, ne olduğu belli olmayan oyunlara güvenip paraları basmanın mantığı nerede? "Ama o Tim Schafer, yapacağım diyorsa yapar" dediğini duyar gibiyim sevgili okuyucu, hay hay, kabul ediyorum. Ancak herkes de bir Tim Schafer değil ve Kickstarter üzerinden bugün itibariyle bağış toplayan 259 oyun projesinden sadece bir tanesi Tim Schafer'ın. Ayrıca "dâhi" diye nitelediğimiz Peter Molyneux bile bizi yıllardır ayakta uyutmuyor mu, "şöyle yapacağım, böyle yapacağım" diye? O halde ortada hiçbir elle tutulur veri yokken oyuncuların gaza gelerek cüzdanlarını boşaltmalarının mantıklı açıklaması ne olabilir? Ya da durun, yoksa yapımcıların istedikleri de tam olarak bu olmasın?

Piyasaya sürüldüğünde beğenilmeme ve düşük inceleme notları alma ihtimali olan bir oyun yaparak zarar etme riski varken, parıltılı cümlelerle göz boyamak ve daha oyunu dahi üretmeden parasını çıkarmaktan daha güvenli bir yol olabilir mi? Peki bu güvende olma hissi bir oyun yapımcısını daha iyi bir iş yapmak konusunda kamçılar mı, tembelleştirir mi? Ortaya kaliteli bir ürün koyma zorunluluğunuz yok, ismen ve şeklen başta söz verdiğiniz ürünü tutturmanız yeterli. Kimse "Sen paraları cukkaladın ama dur bakalım ortaya ne koydun?" diye denetlemiyor sizi. Yani "Grim Fandango'dan 10 kat daha iyi bir oyun yapacağım" deyip sonrasında da Bikini Karate Babes'le çıkagelirseniz kimse gelip elinizden paralarınızı almayacak. Oyun bazında olmasa da, mevcut pek çok Kickstarter projesi de bu tezi destekler nitelikte. Dışarısı "Aman Allahım ben ne yaptım!" diyen insanlarla dolu, ancak iş işten geçtikten sonra şemsiye açılmıyor maalesef, üzgünüm...

İşe bir de şu açıdan bakalım: Kickstarter, mantık olarak parlak fikri olan ancak imkânı olmayan insanlar için bir çıkış kapısı olması gerekirken, bugün geldiğimiz noktada oyun dünyasının en kıdemlilerinin bile kolay para peşinde koştuğu bir yer haline geldi. İnsanlar da bu yapımcıların ismine ve projelerinin büyüklüğüne bakarak paraları bu yönde akıtmaya başladılar. Bu nedenle gün geçtikçe parlak fikirli ama çömez isimlerin projeleri daha az destek alır, daha az dikkat çeker oldu. Yani kısacası, takke düştü kel göründü. Yerim dar, yoksa size daha var olmayan şirketler kurup "çok leziz oyun yapacağım be ya" diyen adamları, toplanan paraların yapımcılara tam olarak ulaşmadığı durumları da anlatmak isterdim. Ancak merak etmeyin, patlamaya yakın olan Kickstarter balonu o kadar şişti ki, gümlemesini oturduğunuz yerden duyacağınız zaman yakındır. İşte o zaman ne kadar klişe bir film karakteri olabileceğimi hepiniz göreceksiniz...



İşte her şeyi başlatan adam! Bahsettiğimiz kişi Tim Schafer olmasa daha neler diyeceğim de...



Tim Schafer'in projesinin öncesi ve sonrasında Kickstarter'ı anlatan bir grafik, durum ortada...

Yalandan bir şirket kurarak insanları Kickstarter üzerinden dolandıran bu abimizden haber alınamıyor...

Ve işte Kickstarter'ın son bombası; OUYA! Çok yakınında durmamak lazım, patlayabilir.

AYIN EZENİ

Turgut Uç

Buna "ez" deyin ezsin. Bir de gaza gelir ki üstüne, tutabilene aşk olsun. Kendisi postallarını ayağına henüz geçirmiş çaylağımız olarak, o meşhur gazını hoş görünüz. Kaleminden damlayan kanları gerekirse kendi başına toparlamasını iyi bilir.

Ayçekirdeği cildiniz için yararlıdır:

Bu eğlenceli lezzetin çok kişi tarafından bilinmeyen bir yönü de, diğer önemli besin öğelerinin yanında, ciltteki yaşlanmanın sorumlusu olan serbest radikallerle savaşan güçlü bir antioksidan olan E vitamini içeriğidir.

Önerilen günlük E vitamini alımı 15 mg/gündür ve 28 gram ayçekirdeği önerilen günlük miktarın %76'sını sağlar.

28 gr'lik porsiyonda	Vitamin E içeriği
Ayçekirdeği	11,34 mg
Badem	7,42 mg
Fındık	4,31 mg
Ceviz	0,83 mg

Source: USDA National Nutrient Database for Standard Reference, Release 23 (2010)



Amerikan Dakota Ayçekirdeği



ROMA'DA ARTIK SAVAŞ BİR OYUN DEĞİL

TOTAL WAR™ ROME II

Nasıl *Battlefield 3* oynamak bir FPS oyuncusu olmaktan daha öte bir yetenek gerektiriyorsa, *Total War: Rome II*'yi oynamak da bir strateji oyuncusu olmaktan daha fazlasını gerektirecek. Elimde öyle bilgiler bulunuyor ki, hepsini toparlayıp karşıma koyduğumda ortaya çıkan resim bana bunu söylüyor. İşler iyice ayrıntıya dökülüyor. Ama her şeyin ötesinde bu oyunda eski oyunda yokluğunu çektiğimiz ve es geçilen noktaların üzeri ruhumuzu okşayacak yeni desenlerle kapatılacak gibi görünüyor. Bir imparator ve haliyle bir general olarak öyle çok ayrıntıyla uğraşabileceksiniz ki işler tam da istediğimiz yere geliyor. Sadece Roma'nın değil, Total War'un da kaderi değişiyor. -BURAK AKMENEK





SEN Mİ ÖNEMLİSİN, YOKSA İMPARATORLUĞUN MU?

Hayatta herhangi bir işte tepeye çıkmak, çıktıktan sonraki konumunu korumaktan nispeten daha kolaydır. Çünkü önündeki aşman gereken engelleri görebilir, kendi çözümlerini bir plan dahilinde uygulayabilirsin. Ama en tepede olunca işler değişir. Çünkü artık kendinle yarışmaya başlarsın, seni oradan yuvarlayabilecek yeni tehditleri göremezsin ve insanın kendi işine karşı olan körlüğü aşılması en zor hastalıktır. İnsanoğlu güvenli bulduğu yolda kendini tekrarlama eğilimindedir. Hatta körlüğün daha da ileri safhasında, hatayı görsen bile "belki gene iş yapar" düşüncesiyle devam edersin. Çünkü bir kez olmuştur ve güvenilirliği kanıtlanmıştır. Öyleyse vazgeçecek bir durum yoktur... Tıpkı *Call of Duty* ya da *World of Warcraft*'ın asla eski günlerine dönemeyeceğini bir türlü görememesi gibi... Ürün güncellenerek ayakta kalır ama artık düşüşe geçmiştir.

Bunları anlatıyorum çünkü *Total War*, strateji türünün zirvesine ulaştıktan sonra bu sorunu yaşamaya başladı. Seri hâlâ iyiydi, kendini güncellemeye devam ediyordu, hatta kıyaslanacak rakip bile yoktu ortada. Ama artık yenilenmek zorundaydı. İşte *Rome II* bu yenilenmenin başladığı yer.

Özellikle yeni *Shogun 2*'de gördüğümüz bir özellik oyunun ana çizgisini çok etkiliyor: Ahlaki kararlar. Gerek askeri gerek politik alanda verdiğimiz kararlar sayesinde senaryo daha da dallanıp budaklanıyor. Buna daha insani kararlar veren rakip devletler de eklenince işler iyice karışıyor. İnsani kelimesini burada bilerek kullandım. Çünkü önceki oyunlarda yapay zekânın davranışlarını çok rahat kestirebiliyordunuz. Kendinizi güvene mi almak istiyorsunuz? Daha oyunun başında ticari ilişki kurabileceğiniz tüm devletlerle hemen anlaşmalarınızı yapın. Ticaret hacmi arttıkça size bulaşmayacaklardır. Taa ki siz ayaklarına basana kadar. Bazı devlerle hiç savaşmak istemiyor musunuz? Hiç şansınız yok. Siz o devlete ne yaparsanız yapın size düşmandır. Hatta işgal ettikten sonra bile durmadan isyan ederler. *Rome II*'de ise böyle kesin formüller yerine karşınızdaki devletin sosyal yapısıyla alakalı şekilde gelişecek olaylar. Mesela barbar kavimlerin yapısı yağmaya dayandığından onları durdurmak için belki rüşvete ya da silaha başvurmanız gerekecek, bazen de bambaşka taleplerini cevaplamanız. Ama doğuya doğru ilerledikçe bu yöntemler çalışmayacak, daha medeni topluluklarla sorunlarınızı bir masaya oturup anlaşma yoluyla çözebileceksiniz. Hemen gırtlağınıza yapışmayacaklar. Yapay zekâ daha insani olacağından hamlelerinize tepkileri de otomatik değil insani olacak. Yani belli bir yılda, belli ülkelerin tarihe paralel bir senaryo akışı olsun diye bir anda size düşman kesilmeyecekler. Ama sınırınıza ordu yığan bir komşunuz varsa, askerlerini oraya yaz kampı yapsınlar diye getirmediği belli olduğundan, sizin de karşı önlemleri alma zamanınızın geldiğini anlayabileceksiniz.

BU BENİM SAVAŞIM!

Eğer siz de benim gibi *Total War*'daki her savaşın başına bizzat geçip yönetiyorsanız, bundan da büyük keyif alıyorsanız *Rome II*'den kat be kat keyif alacağınıza eminim. Çünkü, nasıl söylesem, her zaman standartların üstündeydi biliyorum ama bu kez savaş alanı adeta Truva filminden fırlamış gibi görünüyor. On binlerce birimden bahsediyorum... Her biri farklı hareketler yapan, yeterince farklı görünen, size itaat etmek için bekleyen ama bir dakika sonra ne yapacağını kestiremediğiniz gerçek askerlerden. Yeni oyunda savaş alanına zum yaptığınızda öyle birbirinden farklı beş birimden oluşan tek bir lejyon görmeyeceksiniz, savaşırken birimlerin mimikleri bile değişecek. Yani bayağı bayağı birbiriyle boğaz boğaza gelen, korkan, öldüren, ölmemek için yalvaran askerleri göreceksiniz. Savaşın insan yönünü izleyebileceksiniz. Zumdan çıkıp tüm savaş alanına baktığınızda ise kocaman bir ordu olacaklar işte (yeni grafik





kartı alacağız galiba). Eskiden olduğu gibi savaşlar ya karada ya da denizde geçmeyecek. Artık sahile çıkartma yapan birlikleri karada çarpışırken göreceksiniz. Birlikler çıkartma yapar yapmaz formasyonlarını alacaklar. Saldırdığınız şehrin duvarlarını gemilerinizle dövebilecek ve gemilerinizin menzili içerisindeki askerlerinizi yapacağınız bombardımanla koruyabileceksiniz. Yani amfibi harekatlar gerçeğine uygun olacak.

Şehrin içerisine giren askerleriniz eski sistemdeki gibi anlamsızca şehrin göbeğini ele geçirmeye çalışmayacak (bayıla bayıla oynasak da daha iyisini görünce eskiyi kötülemek de insani bir tepki tabii). Bunun yerine şehri bölge bölge ele geçirmeye çalışacaklar. Bu da şehir kuşatmalarını daha kritik hale getirecek. Savunurken düşmana daha fazla tuzak kurabilecek ve saldırırken ele geçirdiğiniz yerleri korumak zorunda kalabileceksiniz (biraz Kral Arthur'u anımsattı bu bana). Bölge demişken, şehir yönetiminde de artık tek bir şehir yerine il-ilçe kavramları söz konusu. Bu sayede tek bir şehri değil o şehrin çevresini de hesaplayan bir gelir-gider hatta nüfus ayarı olacak.

Ordularınız da artık standart birimler topluluğu olmaktan çıkıyor. Her bir lejyonun kendi hikâyesi olacak. Rome dizisini seyretmiş olanlarınız hatırlayacaktır, oradaki 9. Lejyon ününü havadan kazanmamıştı. "9'a bulaşma" lafı boşu boşuna çıkmamıştı. Oyunda her lejyonun generallerinden bağımsız olarak bir geçmişi, bir hikâyesi olması amaçlanıyor. Lejyonların ekipmanlarını da siz belirleyebileceksiniz ve birimler seviye atlayacaklar. Ayrıca savaş tarzlarına göre özellikler kazanacaklar. Böylelikle lejyonlarınız ayrı ayrı bir şeyler ifade ediyor olacak, bazılarını kaybetmekten daha çok korkacaksınız, bazılarına bağlanacaksınız. Haliyle her lejyonu oyunda belli amaçlar için kullanmak da sizde bir alışkanlık yaratacak. Bu kısım bana biraz *Warhammer*'ı hatırlattı ama kesinlikle şikayetim yok. Aksine, oldum olası RYO oynamayı sevdiğimden bu tip ayrıntılara bayılırım.

Shogun 2'ye gelen *Fall of the Samurai* ek paketindeki toplar gibi bu oyunda da kuşatma silahlarını kullanmayı düşünenlere ise kötü bir haberim var. Oyunda bu özellik maalesef yok. Bence daha iyi olmuş. *Fall of the Samurai*'de güzel bir çeşniydi, bakalım Rome II'de eksikliğini çekecek miyiz...

Eğer hâlâ seyretmediyseniz bu ayki DVD'mizde *Rome II*'nin muhteşem tanıtım videosunu görebilirsiniz. Videodan da anlaşılacağı üzere yeni oyunda her şey sağlam bir ordunun üzerine kurulmuyor. Çeşitli entrikalar, politika, ihanetler

ŞCR / Creative Assembly

1987'de kurulan ve 2005'te SEGA tarafından satın alınan Creative Assembly, birçok eski sistem için oyun yapmış olsa da en ünlü serisi Total War'dur. Maalesef (ve şükürler olsun ki) bu seriye saplanıp kalmışlardır.

Shogun: Total War (2000)
Veee strateji oyunları bir daha asla eskisi gibi olmadı. Yüzlerce birimi savaş alanlarında kontrol ettiğimiz, muhteşem bir yapay zekaya sahip bu oyun sayesinde resmen tarihi savaşları yaşama şansı bulduk. Bir devrim yarattı.

Medieval: Total War (2002)
Total War'un Avrupa çıkartması müthişti. Daha sonra Vikings ek paketiyle süslenen oyun gerçekten de yıllarca oynanacak bir potansiyele sahipti. Ortaçağ hastaları şifa buldu. Medieval özellikle çok oyunculu modun zirvesiydi.

Empire: Total War (2009)
Serinin ateşli silahlara doğru attığı büyük adım. O kadar kılıç kalkandan sonra birimlerin kavuştuğu rengarek üniformalar ve bu sayede harika görünen savaş alanlarıyla Empire serinin en iyi oyunlarından biriydi.



1 YEPYENİ BİR TOTAL WAR!

Önceki Total War'lardan farklı olarak bu defa eski reçetenin üstüne daha fazla yenilik eklenmiyor. Bu defa oyun tamamen değiştiriliyor. Yöneteceğimiz asker sayısı artıyor, yapay zekâ tamamen değişiyor, grafikler savaş alanından arayüze kadar sıfırdan ele alınıyor ve savaş sistemi değişiyor. Hepsi birbirinden önemli bu değişiklikler, oyunda eksikliğini fark etmediğimiz boşlukları bile kapatmaya aday.

2 İNSANİ YAPAY ZEKÂ

"O da nedir" demeyin. Önceden programlanmış veya belli tetiklemelerle hareket eden yapay zekânın yerine daha insan rakipler istemez miydiniz? Eğer bir ülkeye saldırmazsanız, sırf sınırlarına dayandınız diye size dalmayacak, tabii bir "şahin" tarafından yönetilmiyorsa... Tam tersine ilişkilerini güçlendirmeye bakacak. Ülkenin medeniyet seviyesine göre verdiği tepkiler de değişecek. Ticaret ve politika, rüşvet ve entrika iç içe olacak ama bunları eskisi gibi çeşni olarak değil gerçekten işe yarar bir şekilde kullanacağız.

3 DETAYLI GRAFİKLER

Savaşan askerlerin mimiklerini bile görebileceğimiz, acımasız savaş alanları bizleri bekliyor. Düşmanına son darbeyi vuran askerin yüz ifadesi ya da kaçmaya çalışan askerin korku dolu bakışları... Bunlar "iyi yapmışlar" deyip geçebileceğimiz şeyler değil, bunlar çok sağlam bir atmosferin işaretçileri! Ne zamandır bir strateji oyununda paniklemiyorduk? O uzaktaki zırhlı fil koştura koştura üstümüze gelmeye başladığında bu hisse yeniden kavuşacağız. Askerlerin ekipmanları ve silahlar da eklenince savaş filmlerinden fırlamış gibi görünen sahnelerle karşılacağız.

ve ajanlık faaliyetleri de stratejinizi çok etkileyecek. Hatta ülkenizdeki gruplaşmalarla bile uğraşacaksınız. Oyunun odağı Roma olmasına karşın o dönemdeki diğer uygarlıkların da gerçeğe uygun bir şekilde oyuna uyarlanmasına dikkat ediliyor. Bu yüzden yine internette bir sürü kavga çıkacağına şüphem yok.

Rome II, serinin son yayınlanan parçası olan *Shogun 2*'nin bütçesini kat be kat aşmış durumda. Haliyle, bu bir devam oyunu değil, hem grafik hem de anlayış olarak yepyeni bir başlangıç olacağından çok daha fazla para yatırılmış. Ve bu da beklentilerimizi biraz daha yükseltiyor. Eğer Creative Assembly yamulursa, korkarım ki düşüşümüz çok epik olacak. Bu arada, grafik üzerine yapılan geliştirmeler sebebiyle grafik kartı testlerimizde bu oyunu bir benchmark olarak almamız da sanırım kaçınılmaz olacak.

2013'te piyasaya sürülecek olan *Rome II*'nin indirilebilir paketlerinin olacağı ise şimdiden duyurulmuş durumda. Ek paketler Total War'un doğal birer parçası, duyurmasalar da biz biliyor olacaktık bunu. Yani bir yapımcı ekibe ne kadar güvenilebilirse o kadar güveniyoruz işte Creative Assembly'ye, sonumuz hayrolsun. 2013 yılbaşına kadar yeni bir ön inceleme yazar mıyız bilmiyorum ama elimize güncel bilgiler geçtikçe hem dergiden hem de oyungezer.com.tr'den sizleri bilgilendirip gazı iyice açacağımıza emin olabilirsiniz. Sizleri bilemem ama ben ön sipariş açılır açılmaz bir tane alacağım. O zamana kadar, hadi bir *Empire Total War* açayım, canım çekti.

BEN DE YAPARIM BU OYUNU!

Gerçi Creative Assembly her şeyi düşünüyor (Shogun 2 için Saints and Heroes diye bir ek paket çıkardı) ama ben yine de Total War serisi benim olsa Rome II'nin üstüne daha ne eklerdim diye düşünmeden edemedim. Roma dönemi, hatta antik dönemler, orduları kadar kahramanlarıyla da ön plana çıkan bir dönem. Ben olsam oyunun içerisine birim değil ama birey olarak kahramanlar eklerdim. Evet biraz Kral Arthur'u andıracak belki ama bu kahramanlara ince ayar çekerek oyunun dengesini çok değiştirmesini engellerdim. Ama yine de bu kahramanları özel olarak donatıp savaşa gönderebilmenin tadı bir başka olurdu. Ayrıca dönemin deniz savaşları bol bol mahmuzlamaya ve bordalamaya dayanan bir anlayışla yapıldığından özellikle borda savaşlarını da kara savaşları kadar yönetilebilir bir hale getirirdim. Onun dışında Creative'in önerdiği her şeye onayı basıp keyifle arkama yaslanırdım (birden yapımcıdan patronluğa terfi ettim...).

ROMA'YA DÖNMEK İÇİN 10 SEBEP

4 AMFİBİK SAVAŞLAR

Gemilerden karaya çıkan birliklerin gemilerin ateş menzili içerisinde sürekli olarak desteklenmesi yüzyıllardır kullanılan bir taktik. Hatta İngilizlerin Afrika'da kolonileşmesi bile bu sayede olmuş ama bu başka bir hikâye. Askerlerinizin gemilerden çıkar çıkmaz formasyonlarını alması ya da savunuyorsanız düşman formansyonunu alamadan onlara dalmak sizin elinizde. Ayrıca gemilerin kara surlarına saldırabilmesi sayesinde savaşlar çok daha gerçekçi olacak. Ufff, bunun yanına savunanların gemilerini getirip çıkartma yapanlara saldırabilmesini de getirirlerse yeme de yanında yat.

5 LEJYON TARİHÇESİ

Her lejyonun kendi tarihini yazabilmesi ve savaştıkça kazandıkları özellikler bence hedefi tam gözünden vuran bir özellik. Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi her savaşta yer alan lejyonların kahramanlıklarının yazıldığı bir sayfa ve hatta lejyonların o savaşta aldıkları görevlere göre kazandıkları fazladan özellikler bizi birimlerimize çok ama çok bağlayacak. Onları asla kaybetmek istemeyeceğiz. Hepimizin bu lejyonlarla bebeğimiz gibi uğraşacağına eminim.

6 AHLÂKİ KARARLAR

Bir imparator olarak verdiğimiz kararların ana senaryoyu etkilemesi ve oyuna yön vermesi bize tanıdık gelen bir özellik. Ayrıca verdiğimiz kararların oyunun geleceğini etkilemesi aslında gerçek hayata birebir uyuyor. Eğer acımasız bir imparatorsanız halkların sizi sevmesini değil ama sizden korkmasını bekleyebilirsiniz. Bu da işgal ettiğiniz yerleri baskı altında tutabilmeniz için daha çok asker bulundurmanız anlamına gelir. Tabii tam tersi de mümkün.

7 ŞEHİR KUŞATMA TEKNİĞİ

Şehirleri tek parça halinde değil bölüm bölüm ele geçirmek demek, savunan tarafın "hâlâ" bir şansı var demek. İşgalci düşman birliklerini dar yerlerde sıkıştırmak, piyadeleri arkadan ya da yandan vuracak sürpriz süvari akınları düzenlemek, yalancı savunmalar yapıp düşmanı tuzağa çekmek gibi bir sürü taktik uygulanabilir. Aynı şekilde "saldıran tarafın savunmacılara göre en az beş kat kalabalık olması gerekir" klasik taktiğini göz önüne alırsak, yeni savaş alanları çok daha eğlenceli olacak gibi görünüyor.

8 İL-İLÇE MANTIĞI

Tek bir şehir yerine ona bağlı ilçelerin de olması ve bunun getirdiği ekonomik, sosyal yapı bizim para kaynaklarımızı çok daha hassas bir şekilde korumamızı gerektirecek. Eskiden şehrin bir köyü ele geçse ya da yakılsa çok umursamazdık, şimdi o kasabadan ya da köyden kaybettiğimiz ahalinin değerine göre belki de orayı ölesiye savunmak zorunda kalacağız. Artık her karış toprak önemli.

9 İHANET, ENTRİKA, ÖLÜMÜNE POLİTİKA!

Ajanlık ve suikast mantığını daha da ileriye taşıyan ve bin bir katakullinin döndüğü yeni Roma'ya hoş geldiniz! Artık hiçbir generalinize güvenemezsiniz. Rüşvet yemese bile bir suikaste kurban gidebilir. Senatoda işler tamamen paraya dayanabilir. Ajanlık ve düşman topraklarını gözetlemek de Rome II'de oldukça önemli bir özellik olarak öne çıkıyor. Gözetleme kulesi ya da kale dikmek pahalıdır ama gezebilen ajanlar çok işe yarar.

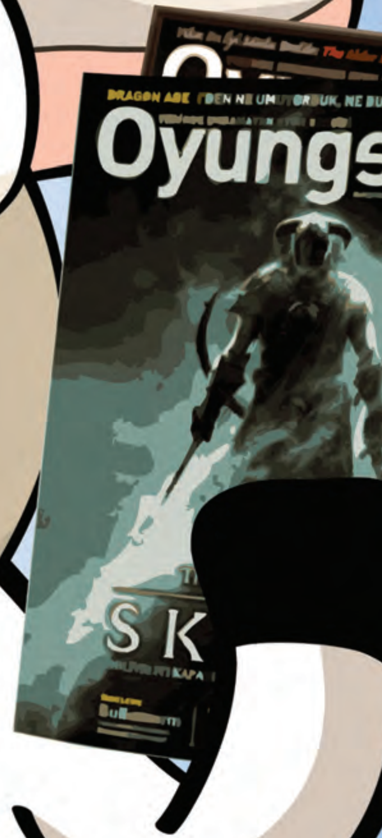
10 LEJYON EKİPMANLARI

Lejyonların ekipmanlarını amaca uygun hale getirmek ve dönemin zengin cephaneliğini kullanma fırsatı, özellikle RYO delilerinin bayılacağı bir özellik. Savunmaya koyacağınız askerlerinizi birer zırhlı kaplumbağaya çevirebilir, cirit ve sapan dahil birçok farklı silahı birimlerinize dağıtabilirsiniz (diye umuyoruz). Mount & Blade'deki gibi bir sistem bile olsa bize yeter aslında, yeter ki sistem iyi işlesin.

ZIRRRRRR
ZIRRRRRR

KİM O?







SİZ ZAHMET ETMEYİN, BİZ SİZE GELİRİZ!

Ne de olsa, gezmeyi seven bir oyun dergisiyiz :)

OGZ YAZ 6662'YE YOLLA ABONELİĞİN BAŞLASIN

Cep telefonundan **OGZ** yazıp **6662**'ye yolla

Gelen onay mesajına **EVET** yazarak cevap ver

Adres bilgilerini gir, Oyungezer kapına gelsin!



SADECE 1 SMS İLE

Artık Oyungezer'e Abone Olabilirsiniz

Türkiye'de düzgün bir dergi aboneliği sistemi oturtmak zor iş. Ya ayın 20'sinde baskıya giren bir dergin olacak ya da kendine ait güçlü bir dağıtım ağın. Eh, bizde ikisi de olmadığına göre, siz okurlarımızın kapısına gelmek için en uygun yöntemi bulmamız biraz zaman aldı. Ama en sonunda bulduk. Üstelik daha önce eşi pek görülmemiş bir yöntemle: Sizi topluca para ödemek zorunda bırakmadan, dilediğiniz zaman aboneliğinizi kesme hakkını vererek.

Oyungezer'e abone olmak için tek yapmanız gereken **Turkcell**, **Avea veya Vodafone** hattınızdan **6662**'ye **OGZ** yazıp kısa mesaj atmak ve size gelen abonelik mesajına **EVET** yazarak cevap verin... Daha sonra **abone.oyungezer.com.tr** adresine girip, abone formunu doldurdunuz mu, işlem tamamdır. O an piyasadaki sayıdan itibaren derginiz her yeni sayı çıktığında adresinize gelmeye başlayacak. Ve siz **IPTAL OGZ** yazıp **6662**'ye gönderene kadar da aylık olarak gelmeye devam edecek. Ücreti de her ay cep telefonu faturanıza yansıyacak veya faturasız hattınızdaki kredinizden düşecek.

Hem karda kışta, yazın güneşin altında bayileri arşınlamanıza gerek kalmayacak hem de Oyungezer'edestek olmuş olacaksınız. Her ay başında kapınızı çalmamızı istiyorsanız hemen **6662**'ye **OGZ** yazıp gönderin, aboneliğiniz başlasın.

Bunları sıkça sorarsınız diye tahmin ettik:

Başvuru yaptığımda aboneliğim ne zaman başlar?
Aboneliğiniz bir sonraki ay başar. Yani elinize piyasada olan sayı değil bir sonraki sayı ulaşacak. Derginin ücreti her ay faturanıza/liralarınıza 7,90 TL olarak yansıyacak.

Dergi ne zaman elime ulaşır?
Abone ve bayi dağıtımlarına dergi aynı anda teslim edilir. Bulunduğunuz yere bağlı olarak derginin dağıtıma çıkmasından en fazla 6 iş günü sonra elinize ulaşır.

Abone olmamın Oyungezer'e faydası var mı?
Siz dergiyi marketlerden veya zincir kitapevlerinden aldığınızda dağıtıcı kanalındaki tüm noktalara yüklü bir ücret ödeniyor. Abone olduğunuzda dağıtıma daha az para harcamış oluyoruz.

Faturasız hattımda para yoksa ne olacak?
Sistem bir iki gün içinde tekrar dener. Halen hattınızda para yoksa bize haber verir, biz de arar size hatırlatırız.

Aboneliğim başladı mı hep sürecek mi?
Evet, siz "IPTAL OGZ" yazıp 6662'ye yollayana veya operatör tahsilatta sürekli sorun yaşayana kadar sürer aboneliğiniz.

Yolladığım SMS'in ayrı bir ücreti var mı?
Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından 50 Kr (Vodafone için 41 Kr.) olarak ayrıca ücretlendirilir. Ama bunu bir kere aboneliğiniz başladığında yapıyor. Her ay kesmiyorlar.

Dergim gelmezse veya iki kere para çekilirse falan ne olacak?
Her türlü sorununuz için mesai saatleri içinde 0216 465 98 50'yi arayın, biz hepsini çözeriz =)









Servis numarasına gönderilen her mesaj oparatörünüz tarafından ayrıca 50 Kuruş (Vodafone için 41 Kuruş) olarak ücretlendirilir.

ABONE HATTI
0216 465 98 50



ARENADA TANRILARA YER AÇIN -ALİ SEZGİN

FROM THE MAKERS OF MORTAL KOMBAT

INJUSTICE
GODS AMONG US







Çizgi roman bağımlısı oyun severlerin son dönemde fazlasıyla mutlu olduklarına şüphe yok. Uyduruk film oyunlarını listenin dışında bırakıp konuşmak gerekirse, son dönemde o kadar çok sayıda kaliteli süper kahraman oyunu çıktı ki çoğumuzun feleği şaştı. *Batman* oyunları zaten muhteşem, *Spiderman*'in son dönemdeki denemeleri fena sayılmaz, içinde süper kahraman olmayan *Lego* yapımları zaten oyundan sayılmıyor. Bir de *Marvel vs Capcom* var elbette. Son dönemde oyunun her küçük eklemede yeniden önümüze sunulmasına biraz kıl olsak da, süper kahramanların en iyi kullanıldığı oyunlardan biri oldu. Süper kahramanların sadece şapkalara, çantalara baskı yapmak için kullanılan düz pop kültür materyalleri olmadığını, gerçek hayranlarına yönelik olarak da çizgi roman sayfalarının dışına taşınabileceğini biz tam olarak bu oyunlarla öğrendik.

Marvel dövüş oyunları konusunda övgüleri toplarken DC boş boş durmanın sancıları içindeydi, tarihin en güçlü yaratıkları ve en eğitimli dövüşçülerini barındırmasına rağmen hâlâ ciddi bir dövüş oyunu çıkaramamıştı çünkü. Sonunda NetherRealm ile anlaşarak *Mortal Kombat*'ın kanlı arenalarında Superman ve Batman gibi karakterleri kapıştırmanın planları yapıldı. Sonuç *Mortal Kombat vs DC Universe*'tü ve ne kadar başarılı olduğu bir hayli tartışmalıydı. Bu oyun konusunda DC'yi beceriksizlikle suçlamak kolaycılık olur, ortada başka sorunlar vardı. *Mortal Kombat*'ın kanlı ve şehvetli dünyasında bilindik halleriyle Superman veya Batman'in yer edinmesi çok zordu. Bu sebeple oyunun şiddet dozu azaltıldı, DC'nin iyi karakterlerine pek uymayan o vahşi hareketlerin yerine "kansız" fatality darbeleri eklendi. İlk başta kulağa hoş gelse de, birbiriyle alakasız karakterler olan SubZero ve Joker gibi tiplemeler yan yana çok eğreti duruyordu, nitekim oyuncular da bu durumu fazlasıyla yadırgadılar.

Çok yanlış seçimlerine rağmen *MK vs DC Universe*'un doğru yaptığı şeyler de vardı. Bir kere dövüşülen ortamın dinamik olması, oynadıkça



Nightwing sopasındaki elektriği Flash'ın hızını kesmek için kullanıyor







arenalarda farklı noktalara geçiş imkanı vermesi iki süper gücün büyük bir savaşta karşı karşıya geldiği hissini gayet güzel veriyordu. Bu doğrular, belki yapılacak yeni bir oyunun temellerini atacak kadar büyük ve önemli değillerdi ama kaliteli bir DC dövüş oyunu için nereden başlamak gerektiği konusunda sağlam bir fikir veriyordu. Ve o fikir heba olmadı...

Mortal Kombat'ın yapımcısı NetherRealm'in *Injustice* projesine girişirken, yukarıda bahsettiğim noktadan yola çıktığı aşikâr. *Injustice: Gods Among Us* sadece içinde yer alan karakterler için almak isteyeceğiniz sıkıcı bir dövüş oyunu veya sırf firmanın eldeki lisanslar boş yatmasın diye hazırladığı bir oyun olmayacak. Arkasında *Mortal Kombat*'ı yeniden canlandıran yetenekli ekip varken pek düşük bir olasılıktı bu zaten. *Injustice*, şimdiye dek sadece kafamızda karşı karşıya gelip dövüşmüş süper kahramanları bir arenada canlı canlı kapıştırmanın ötesinde, gerçekten taktik ve strateji isteyen bir deneyim olmaya hazırlanıyor.

YARASA MAĞARASINDA BATMAN'E LAF ATMAK

Injustice ile ilk karşılaşmamız E3 fuarında oldu. Gerek atmosfer gerekse de oynanış açısından beklentilerimizin çok dışında bir oyunla karşılaştık. "Dostlar DC'yi alışverişte görsün" mantığında bir şeylere hazırdık ama son derece dinamik, içerdiği süper kahramanların hakkını verecek kadar hızlı ve bir o kadar da eğlenceli bir oyun bulunca durumu biraz daha ciddiye almaya ve *Injustice*'in peşinde koşmaya karar verdik...



Harley Quinn silah kullanma huyu edinmiş. Kahramanlarımız için kötü haber.

Böyle bir oyunda karakterlerin kimler olduğunu tahmin etmek zor değil aslında, ama uzaktan isimlerini saymakla kalmayıp Batman, Superman, Flash ve anti kahraman Solomon Grundy'yi doğrudan deneme şansı bulduk. Harley Quinn, Nightwing, Cyborg ve Wonderwoman da listeye sonradan eklenen isimler oldu. DC'nin farklı kitle-



Superman'in zaaflarından olan büyü, Solomon Grundy'yi önemli bir tehdit haline getriyor.

TÜM KARAKTERLERIN BIRBIRINE SÜPER GÜÇLERINI KUSTUĞU UÇUK BIR OYUN DEĞIL INJUSTICE, FLASH'IN DÜNYA ÇEVRESINDE TUR ATARAK ADAM PATAKLAMA ALIŞKANLIĞI HARIÇ...

lere hitap eden çok sayıda farklı tasarımı olduğu için, karakterlerin hangileri olduğundan ziyade yan yana nasıl duracakları konusunda konuşmak gerekiyor ki burada devreye New 52 giriyor...

"New 52" ismi pek çok oyunsevere pek anlam ifade etmeyecektir. Bir kez daha yenilenerek baştan başlayan DC Comics'in 52 yeni sayısından oluşan bu seride karakterlerin kökeni kadar giyim kuşamları da değişiyor. Injustice de işte buradan besleniyor, 52'deki zırhlı kostümlerin biraz daha abartılmış hallerini kullanıyor; Batman bildiğimiz ninja kostümü yerine Superman ve Flash gibi abartılı isimlerle kapışacağının farkında olduğundan sanırım, tepeden tırnağa zırhını kuşanıp gelmiş. Superman'in yine hafif desenli kostümü, Harley Quinn'in *Arkham City*'ye yakın hafif çılgın tarzı oyuna gayet güzel yedirilmiş durumda. *Injustice*, bütün karakterlerin birbirlerine süper güçlerini kustuğu uçuk bir oyun olmak yerine son zamanlarda sinemanın da rağbet ettiği "gerçekçi süper kahraman" tarzını sahiplenmiş.

Tek başına dağları yerinden oynatabilen karakterlerin olduğu bir oyunda şiddet elbette ki var ancak bahsedilen tema *Mortal Kombat*vari bir kan banyosuyla uzaktan yakından alakalı değil. Ama sonuçta poz vermek için için yaslandığı duvarı yanlışlıkla yıkan, yeri geldiğinde bir otobüsü tost peyniri gibi ince ince dilimleyen üstün varlıklardan bahsediyoruz, tabii ki buradan hanım evladı bir oyun çıkamazdı. *Injustice* için toplamda üç farklı bölüm olacağı duyuruldu ama şimdiye kadar bunların ikisini görebildik. Batman'in oyuncaklarını sakladığı Yarasa Mağarası ve Gelecek Şehri oynanabilir durumdayken, Superman'in evi Yalnızlık Kalesi henüz kendisi göstermedi. Injustice içinde iki süper güç karşılaştığında, nerede karşılaştıkları da oyunda kritik bir önem kazanıyor. Yarasa Mağarasında Superman ve Flash'ın kapışmasını ele alalım; Flash'ın vurduğu ilk darbede Batman'in bilgisayarını aydınlatan spotlar, darbenin basıncıyla patlamaya başlıyor, Superman karşılık verdiğindeyse doğrudan bilgisayar ekranı dağılıyor ve makineden kıvılcımlar çıkmaya başlıyor. Darbelerin gücü arttıkça Batman'in cânım odası da parça parça harap oluyor, mağaranın çatısından devasa bir kaya Batmobil'in üstüne düşüyor ve arka planda kalan bölgelerde çökmeler baş göstermeye başlıyor...

MK vs DC Universe'de karakterlerin birbiri üzerine atlayarak bölüm içinde farklı bölgelere düşmelerini hatırlıyorsunuzdur. Gereksiz uçma sahneleri temizlenmiş şekilde, dövüşülen alanın değişmesi *Injustice*'in de kozlarından biri. Superman tek vuruşta hasmını katları dele dele binanın çatısına veya bambaşka bir yere gönderebiliyor ve bölümün görünümü değişiyor. İşin güzel yanı bu değişikliklerin hiçbiri yüzeysel değil. Bunun da ötesinde sıradan dövüş oyunlarının aksine oyun içindeki bölümlerin ve bunlarla yapılabileceklerin oynanışa doğrudan ve ciddi etkileri var. *Injustice*'de bölümlerde oyuncuların kullanabileceği çok sayıda obje var ve bunlar farklı kombinasyon ve tekniklerle birleştirilebiliyorlar. Superman, Batman'i köşeye sıkıştırdı diyelim. Batman hemen yanındaki konsolun tuşuna basıyor arka planda duran Batmobil'den Superman'in olduğu

MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

Durun kaçmayın, size o berbat oyunu baştan anlatacak değiliz. Bunun yerine ayrı tellerden çalarmış gibi görünen iki evrenin aslında o kadar da farklı olmadığını anlatalım istedik.

1) Flash ve Kabal benzerliği

Speedforce'a girip zamanda yolculuk yapabilen Flash'a "Kabal'ın kardeşidir" diyecek kadar densiz değiliz tabii ki ama iki karakterin kader ortaklığı var. Flash karakteri, kostümü kim giyiyor olursa olsun, büyük kayıplar yaşadıktan Flash'a dönüşmüş durumdalar. Kabal ise son öyküsüne göre ailesini mafyaya kurban verdikten sonra NetherRealm'in güçleri onu ele geçirdiğinde mevcut halini alıyor.

2) Klon Ninjalar vs Superman sülalesi

Mortal Kombat'taki ninjalara klon demek belki ağır kaçacak ama görünüş olarak büyük farkları olmadığını kabul etmek lazım. Aynı Mortal Kombat'ın ninjaları gibi Superman'in de bolca klonu var. Lex Luthor ve Kal'el'in genlerinden üretilmiş Connor Kent, başka boyuttan gelen Supermanler ve elbette psikopat Superman Prime... DC evreninde o kadar çok Superman var ki Lin-Kuei'nin ninjaları bunların yanında devede kulak kalıyor.

3) Fatality'ler

Şiddetli ölümler Mortal Kombat'ın tekelinde değil. Çizgi romanlara biraz daha sert bakan tarzıyla DC de zamanında şiddetli ölümlerden fazlasıyla nasibini aldı. Superboy Prime'ın sıkıldıkça bir uzvunu kopardığı kahraman Risk ve Yeşil Fener Kyle Gardner'ın öldürülüp buzdolabına tıkıştırılan merhum sevgilisi Alex DeWitt DC fatality'lerine güzel örnekler olabilir.



Hani buzdolabında her şey tazeliğini koruyordu?


Diana savaş için kuşanmış ancak Solomon Grundy karşısında büyülü eşyalar yetersiz kalıyor.

noktaya torpidolar ateşleniyor. Bu sadece durumu kurtarmak için yapılmış bir savunma hareketi olarak kalmak zorunda da değil, doğru hareketlerle birleştirirseniz, ciddi hasar veren kombine saldırılarınızla Superman'in yenilmez olmadığını birinci elden kanıtlayabilirsiniz. Diğer yandan, çevredeki objeleri kullanarak yapılan saldırıların başka sonuçları da olacak. Solomon Grundy yolda bulduğu bir aracı kaldırıp hasmına fırlatabilir, ancak o sırada deldiği gaz borusu Grundy'nin de zor durumda kalmasına neden olabiliyor. *Injustice*'in hareket ezberleyip kullanmak dışında da stratejiler gerektiren koşullar yaratması, son dönemde yeniliklere fazlasıyla kapalı olan dövüş oyunları türü için son derece olumlu bir gelişme olmuş.

KARAKTER MESELESİ

Efsanevi yapımcı Ed Boon, oyunun *Mortal Kombat* dinamiklerini kullanıyor olsa da, her karakterin farklı hissettireceği yeni bir yapım olması için uğraştıklarını özellikle belirtiyor. Gerçekten de öyle... Solomon Grundy'yi biraz olsun biliyorsanız çizgi romanlarda nasıl dövüştüğünden ve kendine özgü tarzından az çok haberdarsınızdır. Oyunda da Solomon'un bu özgün yanları tıraşlanmamış. kahramanımız hem diğer karakterlere kıyasla daha iri yarı, hem de Superman'in güçlü darbeleri veya Flash'ın hızlı saldırılarından farklı olarak rakibini yakalayıp sağa sola çarparak hareket ediyor. Bu noktada bahsettiğim olay sırf yaptığı özel hareketlerin ötesinde normal kombinasyonları bile etkiliyor. Batman ve eski Robin Nightwing'e baktığımızda da aynı yaklaşımın izlerini şimdiden görüyoruz. Batman süper güçlü düşmanlarına karşı üstün zırhı, teknolojileri ve elbette ki ninja eğitimiyle öne çıkıyor. Değişik özelliklere sahip batarang'ları, düşmanlarının üzerine saldığı yarasaları ve elbette ki kancasıyla yakın dövüşe girmeden işi bitirmeye çalışıyor. Çevredeki nesnelerle karakterlerin etkileşimi de buna göre değişiyor. Örneğin Superman, Wonderwoman gibi "kudret" sahibi karakterler etraftaki her şeye kağıttan kule muamelesi yapabilirken, Batman objeleri hareket ettirmek için ya patlayıcı kullanıyor ya da kancasıyla diğer karakterlerin aklına bile gelmeyecek hareketler yapabiliyor.

Yazının bu noktasına kadar Batman ve Solomon Grundy hakkında az çok fikir sahibi olmuşsunuzdur. Peki Superman? Evet, tahmin edebileceğiniz gibi son derece güçlü ve yıkılmaz duruyor ama tabii ki zaafları var. Birbirlerine bağlanan seri hareketler yerine özel hareketlerle tamamlanan seri ama kesik saldırılar yapıyor. Superman'de özellikle dikkatimi çeken olay, biraz da gücü nedeniyle rakibini yakınında tutmuyor oluşu oldu. Adam vuruyor, uçup tekme atıyor, yeri geldiğinde ışın atmaktan da kaçmıyor. Ne olursa olsun, darbelerin sonunda rakip ya bloke ettiği saldırının gücüyle geri fırlıyor ya da doğrudan uçuşa geçiyor. Superman muhtemelen *Mortal Kombat*'ın Scorpion'ı gibi olacak. Çeşitli komboları var ancak bunlar birleştirilmediği sürece ciddi anlamda can yakması pek mümkün değil.

Wonderwoman'ı ancak göz ucuyla görebildik ama karakterine uygun dövüştüğünü rahatlıkla söyleyebiliriz. Süper güce sahip bir diğer karakter olarak onun da sizi mümkün olduğunca kendine yakın tutmak isteyeceğini tahin edebilirsiniz. Uzaktan savaşmayı seven rakiplerin fazlasıyla canını yakacak kementi, kendisine yapılan her menzilli saldırıyı avantajına çevirmesine imkan veren bileklikleriyle hiç fena görünmüyor Wonderwoman. Diğer karakterlere göre biraz daha ağır sanki ama alıştıktan sonra oradan sorun çıkmasına çok ihtimal vermiyorum.

Nightwing, Robin olarak geçirdiği günler öncesi sirk yaşamından getirdiği akrobasi becerisiyle Batman'den aldığı dövüş eğitimini birleştiriyor. Batman gibi teknolojiye sahip olmasa bile şimdiye kadar açıklanan karakterler arasında en hızlısı (evet, Flash dahil) ve çeviği o. Kullandığı çifte sopalarla seri kombolar yapabildiği gibi iki sopayı birleştirip oluşturduğu büyük çubukla ağır saldırılar da yapabiliyor. Şimdilik Nightwing'in neler yapabileceğini çok göremedik ama MK'daki Mileena benzeri zor kombolara sahip, seri bir karakter olacağa benziyor.

Son dönem Batman oyunları sayesinde Harley'le çok sık karşılaşır olmuştuk, Injustice'den sonra iyice ahbap olacağız muhtemelen. Buradaki kostümü ve duruşu da Arkham'daki Harley tarzını yansıtıyor. Batman'in cihazlarının Jokervari benzerleri ve kullanmayı çok sevdiği tabancasıyla


Superman'i kızdıran Flash birazdan kendini atmosferde bulacak.

KAVGAYA ADAM TOPLUYORUZ

Injustice için şimdilik sadece altı karakter duyuruldu ama piyasaya çıktığında oyunun en az Mortal Kombat kadar kalabalık olacağını tahmin ediyoruz. Kadroya eklenmesini beklediğimiz karakterler şunlar:

LEX LUTHOR



Süper gücü: Zengin / Dahi

Superman'in baş düşmanı olan Lex Luthor, dehası ve planlarını uygulayabileceği milyonları sayesinde Kriptonlu dostumuzun başına her zaman bela olmayı başarmıştır. Her ne kadar normalde birebir dövüş yerine uyguladığı komplolarla saldırmayı tercih etse de Injustice dünyasında Lex'in dövüşmekten başka çaresi olacağını sanmıyoruz.

DOOMSDAY



Süper gücü: Yıkım makinesi

Doomsday ilk ortaya çıktığında tek başına Justice League'i darmadağın etmekle kalmamış, karşısında ayakta durabilen tek varlık olan Superman'in de ölümüne neden olmuştur. Habitat ve Metropolis gibi pek çok alanı yerle bir eden dövüş ancak Superman ve Doomsday birbirlerinin boyunu kırdığında bitmişti. Doomsday kendisine karşı kullanılan saldırılara adapte olabilmesi sayesinde neredeyse yenilmez bir varlıktır ve Injustice'in dengelerini fena halde bozabilir.

JOKER



Süper Gücü: Dahi / Suç tutkunu

Muhtemelen Batman'e karşı olan saplantısı olmasa şimdiye kadar eline geçirdiği paralarla mutlu bir hayat yaşayacak olan Joker'in Injustice'de yer almaması gibi bir ihtimal yok bizce. Çılgın araçları ve bitmek bilmeyen kahkahasıyla Joker'in arenaların tozunu atacağı günler yakındır.

HAL JORDAN/ GREEN LANTERN



Süper Gücü: Güç yüzüğü / Katı ışıktan maddeler yaratmak

Son dönemde Justice League'in önemli üyelerinden biri haline gelen Hal Jordan henüz duyurulmasa da iyi tarafta gözlerimiz onu da arıyor. Yaratacağı ilginç objeler ve esprili diliyle Hal, Injustice kadrosunun vazgeçilmezlerinden biri olacaktır.

LOBO



Süper Gücü: Deli kuvveti / Hızlı iyileşme

DC evreninde anti kahraman denildiğinde akla gelen ilk isimlerden olan Lobo favoriler arasında olmasa da bize göre oyunda bulunması gereken karakterlerden biri. Aykırı kişiliği ve kısmen deli mantığıyla çalışan kafası, DC evrenine yabancı oyuncuların bile oyuna ısınmasını sağlayabilir.

GORILLA GRODD



Süper Gücü: Zihin Kontrolü / Dahi / Goril

Gorilleri üstün ırk olarak gören ve zihin kontrol eden bir gorilden bahsediyoruz. Bunda sevmeyecek ne var? Yine de Injustice adayları arasında en üst sıralarda yer aldığını sanmıyoruz.

MARTIAN MANHUNTER



Süper gücü: Süper hız / Şekil değiştirme / Zihin kontrolü

Manhunter, Justice League'in en eski üyelerinden biri ama teninin yeşilliği yüzünden midir bilinmez, genel olarak DC oyunlarında hak ettiği ilgiyi göremeyen bir karakter. Bir dövüş oyunu karakterinde olması gereken bütün özelliklere sahip, aynı zamanda şekil de değiştirebiliyor. Sizce de Shang Tsung'u bu kadar güçlü yapan NetherRealm ekibinin seveceği bir karaktere benzemiyor mu?

RÖPORTAJ: BRIAN LEBRON

E3'te Injustice'i kurcalarken oyunun yapımcılarından Brian Lebron'la da sohbet etme şansı yakaladık. Ona duymak istemediği bütün soruları sorarak hem bizim hem de sizlerin aklında oluşabilecek kuşkuları giderelim istedik. Lebron, onu sıkıştırmamızdan pek memnun kalmasa da NetherRealm'in izin verdiği kadarıyla -ve biraz daha fazlasını- bizimle paylaştı.

Merhaba Brian, ilk sorumuz yetişkinlere yönelik böyle bir oyuna DC'nin vereceği tepki üzerine olacak. Onları Injustice için ikna etmek sizi zorladı mı? Mortal Kombat ve beraberinde getirdiği şiddetin namı bu konuda zorluk çıkardı mı merak ediyoruz?
Brian Lebron: DC'yi ikna etmek zor olmadı. Zaten DC evreninde farklı fikirlere ve yaklaşımlara her zaman yer var. Oyunun yetişkinlere uygun olması için illa ki kafaların kopması veya ortalığın kan gölüne dönmesi gerekmiyor zaten. Injustice, çizgi roman hayranları için yaratılmış bir oyun ama kanlı sahneler yerine abartılı güçlerin olduğu sinematik sahnelere yer vereceğimizi söyleyebiliriz.

Karakterler de biraz daha karanlık duruyorlar sanki. Bu sanırım oyuna özel bir durum, belirli bir evrenden veya tarzdan esinlendiniz mi?
Özellikle esinlendiğimiz bir zaman veya öykü kurgusu yok. Elimizin altında karakterler ve istediğimiz tarz olduğu için içimize sinen ve çizgi roman severlerin yabancılaşmayacağı stile ulaşmaya çalıştık.

Oyundaki karakterler arasında ciddi güç ve seviye farklılıkları var. Bunu oyuna nasıl yedirdiniz? Yani Superman, Harley Quinn'i tek yumrukta uzaya uçurduktan sonra nasıl ayağa kalkıyor o kız?
Oyun ciddi olacak dedik ama o kadar da demedik. Çizgi roman evrenleri, abartılara açıktır ve bizim de yaptığımız bu. Hiçbir gücü olmayan Batman mesela yeri geldiğinde düşmanını metrelerce yukarı savurabilecek. Oyuncuların da oyun esnasında "bu nasıl oluyor" diyeceğini sanmıyoruz.

Bölümdeki objelerin karakterlere etkisi nasıl olacak o zaman? Wonderwoman ve Nightwing'in objelerle aynı hareketleri yapmaları garip kaçmaz mı sizce?
Kaçmaz olur mu! O yüzden her karakterin çevredeki objelerle etkileşimi farklı olacak. Nightwing'in tekme atarken tutunmak için kullandığı elektrik direğini Wonderwoman yerinden çıkarıp fırlatabilecek. Elbette bu noktada derdimiz gerçekçilik değil, verdikleri hasarlar çok farklı olmayacak.

DC size çok karışıyor mu peki? Karakterlerin gelişimi, öykü kurgusu gibi konularda kısıtlandığınızı hissediyor musunuz?
DC'nin elbette önerileri oluyor ama oyun konusunda son söz bizde. Madem sordunuz söyleyeyim, Injustice Gods Among Us'ın aynı son Mortal Kombat oyununda olduğu gibi oynadıkça gelişen ve karmaşıklaşan derin bir senaryosu olacak. Bu konuda çok isim ve detaya giremiyorum ancak DC'de çalışan önemli sanatçıların ana hikâyenin gelişiminde bize yardım ettiklerini söyleyebilirim.

Vakit ayırdığın için çok teşekkür ederiz.
Ne demek! Oyungezer dergisini çok seviyorum ben. Sırf sizi okumak için Türkçe öğrendim. En büyük Oyung-- *(Bu son cevabı ben uydurmuş olabilirim. -Ali)*


Solomon Grundy'nin gücü Flash'ın başına dert olacak gibi duruyor.

ilginç bir karakter olmuş. Saldırıları ya çok hızlı ya da devasa çekiciyle güçlü ama çok yavaş. Cyborg ise Nightwing kadar çevik olmasa da değişebilen uzuvları sayesinde dövüşlere kolaylıkla girip çıkabilme becerisiyle öne çıkıyor. Ayrıca kollarını farklı objelere dönüştürerek de saldırılar yapabiliyor. Son olarak, gördüğümüz kadarıyla Cyborg'un temelde kullandığı bütün özel saldırıları kontrolsüz dalışlar içeriyor.

Injustice'in güzel yanı seçtiğiniz karakter hangisi olursa olsun, bir diğerinin kopyası ninjalarla veya klon karakterlerle oynamadığınızı tamamıyla hissettirmesi. Oyun için seçilen her karakter iyi ve kötü yanlarıyla, avantajları ve dezavantajlarıyla analiz edilmiş ve çıkan sonuçlar en ince ayrıntısına kadar oyuna yedirilmeye çalışılmış. Yürüyüşlerinden bile bunu anlayabiliyorsunuz. Solomon Grundy sırtındaki bıçaklarla üzerinize doğru gelirken karşınızda doğaüstü güçleri olan büyülü bir yaratık olduğunu rahatlıkla anlayabiliyorsunuz. Nightwing'in her an için zıplamaya hazır duruşu, Batman'in hesaplayan bakışları... Hepsi tam anlamıyla kusursuz görünüyor. En azından şimdilik.

BEN VE SUPERMAN, SİZ HEPİNİZ

Injustice'in kullanılan ortak oyun motoru haricinde *Mortal Kombat*'ı andıran tek yanı, güç barları. Dövüştükçe dolan bu barlar, aynı *MK*'daki gibi hem özel hareketleri güçlendirmek için harcanabiliyor hem de tamamen dolmasını beklerseniz özel hareketleri kullanmanıza yarıyor. Eğer *Mortal Kombat*'ın X-Ray hareketlerinin abartılı olduğunu düşünüyorsanız kendinizi şimdiden daha fazlası için hazırlamanızı tavsiye ederim, zira artık süper güçler var devrede. Bütün özel saldırıları görme şansımız olmasa da Flash'ın süper saldırısına dergicek özellikle bayıldık. Adam dövüş alanını bırakıp hızla dünya etrafında bir tur atıyor ve kazandığı devinim gücünü kullanarak rakibine okkalı bir yumruk patlatıyor! Superman ise iki darbeli hareketiyle önce hasmını atmosfere çıkarıyor, ardından sert bir darbeyle gezegene gömüyor. Bu kadarı kulağa fazlasıyla abartılı geliyor olabilir, e haklısınız, kim böyle bir güce karşı koyabilir ki? Ama bunun da bir çözümü var. İki oyuncu da toplam dört parçadan oluşan güç barlarını kullanarak karşı karşıya gelebiliyorlar. Diyelim ki hem sizin hem de rakibinizin güç barlarından üçü dolu durumda. Bu durumda


Flash'ı koşarken yakalamak için Batman'in o ipi ne kadar hızlı çektiğini düşünebiliyor musunuz?

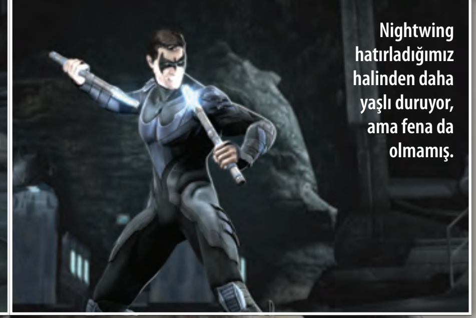
Elbette neredeyse ışık hızında koşabilen bir varlık için salt güç büyük bir tehdit oluşturmuyor.



SUPERMAN'İN YENİLMEZLİK SORUNU INJUSTICE'İN KULLANDIĞI "ENERJİ BAHSİ" SİSTEMİYLE KENDİLİĞİNDEN ÇÖZÜLÜYOR.



Batman şu noktada evden çıkmadan zırhını giydiği için dua ediyor olsa gerek.



Nightwing hatırladığımız halinden daha yaşlı duruyor, ama fena da olmamış.

karşınızdakinin ortaya kaç koyduğunu bilmeden karşılıklı olarak enerji bahsine giriyorsunuz. İki karakter birbirine doğru dalışa geçerken daha fazla enerji seçen oyuncu çarpışmadan galip ayrılıyor. Rakibiniz 1 bar koymuşken siz işi garantiye almak için 3 barı birden yatırırsanız mesela, kısa süreli avantaj sağlasanız da asıl hasarı vereceğiniz süper hareketten fedakarlık etmiş oluyorsunuz, hem de 1 barı boşa harcayarak... *Injustice*'e derinlik katıyor olmasına rağmen, araya giren animasyonlarla her iki rauntta bir bu bahis olayına maruz kalmak sıkıcı olabilir. Bakalım, sistemin tutup tutmayacağını zaman içinde göreceğiz.

Injustice: Gods Among Us E3'ün tüm bombaları arasında kendini göstermeyi başaran, bize "yeni dövüş oyunumuz bu olsun" dedirten, heyecan verici bir yapım. Her biri muhteşem güçlere sahip karakterler (Harley Quinn için bu, "muhteşem akli dengesizlik" olabilir), dövüşün her saniyesinde parçalanan ve dağılan ortamlar ve hepsinden önemlisi oyunu sıradan bir dövüş oyunundan fazlasına çevirmek isteyen yapımcılarıyla, *Injustice* kesinlikle ilgiyi hak ediyor. Oynamak için daha aylarca bekleyeceğiz belki ama şimdiden söyleyeyim, Superman'i ben alırım.

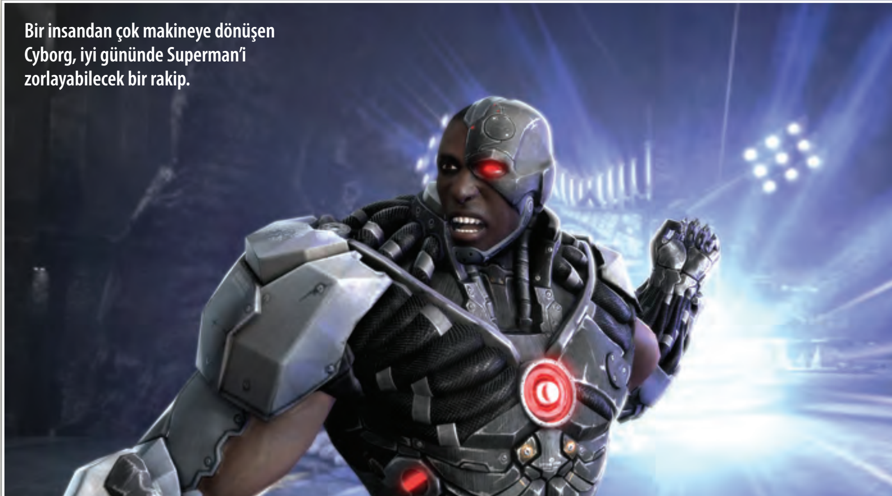
ŞCR / NetherRealm Studios

NetherRealm Studios, Midway'in dağılışının ardından Ed Boon önderliğinde başta Mortal Kombat üzere Midway markalarını diriltmek üzere kurulmuş bir firma. Warner Bros'dan farklı yetenekleri de bünyesinde toplayan, firma çıkadığı başarılı oyunlarla doğru yolda olduğunu fazlasıyla gösterdi.

Mortal Kombat (2011)
Bu oyun Mortal Kombat'ın öyküsünü yeniden anlatmakla kalmayıp Street Fighter ve Tekken gibi rakipleriyle hâlâ aşık atabileceğini kanıtladı. Öykü kurgusu ve dövüş mekanikleri gerçekten muhteşemdi.

Mortal Kombat Kollection (2011)
İlk üç oyunu bir araya getiren bu nostaljik koleksiyon eski oyuncuları tatmin etmiş olmasına rağmen, son dönemde çıkan HD sürüm oyunlar gibi, fazla yenilik içermemesi nedeniyle eleştirilmişti.

Mortal Kombat Vita (2012)
Hem 60 fps olarak PS3 ve Xbox'a çıkan sürümü çalıştırması, hem de Fruit Ninja benzeri modlarıyla fazlasıyla beğenilmişti. Bir de PS Vita'ya gelmiş en kalitesiz görselliğe sahip olmasaydı tam olacaktı.



Bir insandan çok makineye dönüşen Cyborg, iyi gününde Superman'i zorlayabilecek bir rakip.

KISACA

Yapımcı: NetherRealms
Dağıtım: Warner Bros.
Çıkacağı Platformlar: Xbox 360, PlayStation 3
Çıkış Tarihi: 2013
Site: www.injustice.com



BİR GÜN GELECEK, ŞU FUARLARI BÖYLE İNTERNETTEN, HABER SİTELERİNDEN TAKİP ETMEK YERİNE BİZZAT GİDİP KENDİ GÖZLERİMLE GÖRECEĞİM. HATTA O GÜN GELDİĞİNDE, BU FUARLARI TEMALARINA GÖRE BİRBİRİNDEN AYIRIP SEÇİM YAPMA FIRSATIM OLACAK! ANCAK HER NE KADAR OYUN FUARI OLMASA DA, DAHA ÇOK HEPİNİZİN İLGİLENDİĞİ TÜRDE KÜLTÜR ÖĞELERİNİN FUARI OLARAK ADLANDIRABİLECEĞİMİZ COMIC-CON'U LİSTEMDEN ÇIKARACAĞIMI ASLA SANMIYORUM.

-EMRE İNAL / SAN DIEGO

MARVEL NOW! BAM

Çizgi romanları takip etmek zor iş. Diziler ya da kitaplar gibi başından başlayıp sonuna kadar gitmek kolay olabilirdi ama yoo, illa arada bir alternatif evrenler falan yaratacaklar, yeni okuyucuları da çekmek istiyoruz bahanesiyle resetleyecekler tüm dünyaları. Hayır yeni başlangıç yapıyorsun anlıyorum da, bu kadar çok karıştırmayın her şeyi yahu.

Geçen sene DC'nin yaptığı *New 52*'dan sonra bu sene de Marvel, *Marvel NOW!* adı verilen bir yenilenme sürecine giriyor. Bu seneki *Avengers vs X-men* kapışmasından sonra, bu ekiplerin kendi kadroları arasında da bir kaynaşma olacağı söylenenler arasında. Yayınlanan resimdeki karakterlerin alıştığımızın dışında görünüme ve özelliklere sahip oldukların fark edebiliyoruz.

Marvel'in üzerine basarak söylediği şey ise *NOW!*'ın bir başa sarma operasyonundan ziyade, yeni bir başlangıç olacağı. Bu durumda her şeyi yenilenmiş, ancak sıfırlanmamış bir Marvel dünyası görmeyi ummamız saflık olarak değerlendirilemez herhalde, yine de temkini elden bırakmıyoruz, bekle ve gör taktiği uyguluyoruz (başka şansımız varmış gibi...).



FIREFLY 10. YIL BULUŞMASI

Firefly'ın bittiğini kabullenmemize yetecek kadar çok vakit geçti dizinin üstünden, ama yine de Joss Whedon'un o sözleri "belki.." dedirtiyor.

O eğlenceli, yüzlerden gülücüklerin eksik olmadığı, imzaların dağıtılıp toplandığı, her köşe başında bir şeylerin kutlandığı Comic-Con 2012'de çok hüzünlü bir buluşma da vardı, katılımcılarının gözyaşlarını tutamadığı... Firefly'ın "*bitişinin*" 10. yılı şerefine Summer Glau, Nathan Fillion ve Joss Whedon da dahil olmak üzere bütün Firefly ekibi oradaydı.



Ekip, onları unutmayan hayranlarının sorularını yanıtlamak için oradaydı ama aslında akıllarda herhangi bir soru yoktu. Zaten önemli olan bu nostaljik buluşmada yer almaktı, yıllardır birbirini görmeyen dostların konuşacak çok şeyi vardı. Dizinin yaratıcısı olan Whedon'a yöneltilen "Hayranlarınız sizin için ne ifade ediyor?" sorusu üzerine gelen cevap uzun bir sessizliğe neden olacak kadar etkili ve iç burkucuydu: "Biz bir dünya yarattık ve sizleri içine davet ettik. Ben bu salona baktığımda şovun iptal olduğuna inanamıyorum - aksine, hikâye tam olarak burada yaşıyor..." Neyse ki sessizlik uzun sürmedi, dakikalarca sürecek bir alkışa bıraktı yerini.

BioWare, Mass Effect 3 için hazırladığı yeni DLC hakkında bilgiler paylaştı. Panel sonu gösterilen bir videoda, Atlas Mech olduğu sanılan bir şeyin su altında giderkenki görüntüleri vardı. Henüz netlik kazanmasa da, fanların ortaya çıkan dosyaları analiz etmesinden öğrenildiği üzere Leviathan adındaki kaçak bir Reaper'ın hikâyesini takip edeceğimiz bir DLC daha yolda.

Bir başka Marvel haberi daha! Marvel Avengers: Battle for Earth duyuruldu, WiiU ve Kinect için gelecek oyun, dövüş oyunlarının eğlenceli tarafını çizgi romanlarla harmanlama peşinde. Hareket algılama teknolojisiyle oynayacağımız oyunda yanlışlıkla kardeşimizi dövmemek için sağımıza solumuza dikkat etmemiz hayati önem taşıyor.

DEADPOOL THE GAME

WOW!

Fuarın en bomba haberlerinden bir tanesi, Marvel'in en sevilen kahramanlarından biri olan Deadpool'un oyununun açıklanmasıydı. Mutlaka o ilk videoyu izlemişsinizdir, izlemediyseniz de bir koşu izleyip gelin derim. Şahsen yayınlanan bu videoyu severek izlemiş olsam da, oyun hakkında birtakım kuşkularım olduğunu itiraf etmeliyim.

Deadpool matraklığın kitabını yazmış, bir çizgi romanın içinde yaşadığının farkında olan, popüler kültür göndermelerini esirgemeden yapan bir karakter. Ancak Deadpool'u "sulu" değil, "kaliteli" diye anmamızın sebebi tek varlık sebebi komiklik yapmakmış gibi davranmaması, belli bir dengeyi daima tutturması. Yapım aşamasındaki oyunun işte bu dengeyi bozmak gibi bir hataya düşme ihtimali, videoya bakılırsa, hiç de az değil. Oyunun daha çok dikkat çekip daha popüler olması için teknik özelliklere emek harcamak yerine ucuza kaçıp arada Deadpool'u harcarlar diye korkuyorum.

Ayrıca oyunun yayınlanan videosu bana kaliteli filmlerin vasat oyunlarını hatırlattı bana. Tamam, hepsine birden vasat deyip geçmek büyük haksızlık olur ama çok daha güzel olmalarına engel bir sürü yanı var o tarz oyunların. Deadpool'un dünyasını orijinal haliyle yansıtmaya çalışırken çok sığ bir oyuna imza atabilir ya da tam tersine oyunu güçlendirelim derken sevdiğimiz bir hikâyeyi mahvedebilir yapımcılar. Her iki durumda da hayranlarından bir araba laf işiteceklerini biliyorlar en azından (ki bunun yarattığı baskı bile oyunun, potansiyelinin altında kalması için başlı başına bir sebep).

Kuşkularımı bir kenara bırakacak olursak, gayet eğlenceli bir oyun olacağa benziyor Deadpool. Özellikle saldırıları sırasında standart efektler yerine, Deadpool'un kendi kendine "Pew! Pew!" "Bam!" tarzı sesler çıkarmasına çok güldüm. Umarım beni haksız çıkarırlar da, saatlerce güle eğlene oynayacağımız bir oyun olarak çıkar karşımıza. *Transformers* serisinden tanıdığımız ve sevdiğimiz High Moon Studios tarafından PS3 ve X360 için hazırlanan oyunun çıkış tarihi 2013 ve kim bilir hangi ay.





SANDMAN YENİDEN

"Hikâyemin tamamını anlatıp bitirmiştim aslında, ama geriye dönüp baktığımda işlemeyi unuttuğum bir masal olduğunu fark ettim." Bu sözler Neil Gaiman'ın ağzından döküldü bu yılın Comic-Con'unda. Efsane çizgi roman serisi Sandman'in bugüne kadar birçok yan serisi olmuştu ama ana seriyle doğrudan bağlantılı, hem de esas kaynağından yeni bir seri hiç beklemiyorduk.

Bu yeni Sandman çizgi romanı hakkında bildiklerimiz şu şekilde: Esas serinin daha öncesinde geçecek bu yeni yapımda, (spoiler vermemek için taklalar atan yazar modeli: on) ana serinin başlangıcında gerçekleşen hapsedilme olayının üstündeki sır perdesini aralıyor olacağız. Sonuçta onu hapsetmek her yiğidin harcı değil, yakalandığı zaman bitap düşmüştü zaten. Nedenini anlaşılan gelecek sene, yani Sandman'in 25. yılını kutlarken okuyor olacağız.

Rüyalarımız gerçek mi oluyor ne?

Dream'in Rüyası
1989 - 1996 yılları arasında toplam 75 sayı olarak yayınlanan The Sandman, geçtiğimiz yıllarda Arka Bahçe tarafından Türkçeye de kazandırılmış 10 kitaplık bir seri (2003 te yayınlanan Endless Nights'la birlikte 11'e tamamlandı bu sayı fakat 11'inci kitap ilk 10'dan ayrı bir yerde durdu hep). Ana karakterimiz Dream'in ve birbirinden etkileyici kardeşlerinin hikâyelerinin anlatıldığı seri, her hayalperestte izler bırakacak bir derinliğe ve inceliğe sahip. Sabahları uyandığımızda gözlerimizde biriken çapakları Dream'in serpiştirdiği kum taneleri olarak hayal edip sevmeye başlamamız, bu izlerden belki de en önemsizi.



Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3'ün yakın zamanda Japonya dışında da gün yüzü göreceği doğrulandı.

BAM





ISLANMIŞ BAKLALAR...
Kulağımıza çalınan iki bilgi var (ikisinin de seslendirme sanatçılarından geliyor olmasının ironikliğine dikkatinizi çekeriz). Bunlardan bir tanesi daha eskiye dayanıyor ama belirtmekte yarar var, Batman'in seslendirmecisi Kevin Conroy, Flashpoint'in animasyon filminde çalıştığını ağzından kaçırmış durumda. Comic-Con'da ise Supergirl'e ses veren Molly Quinn, Superman: Brainiac animasyonunu 2013'te izleyebileceğimizi söyleyiverdi.

CRASH

DC BOŞ DURMUYOR.

..demek isterdim ama gelecek sene izleyeceğimiz *Man of Steel* dışında herhangi bir DC projesi görünmüyor. Nolan'ın daha birkaç gün önce Batman üçlemesine noktayı koyduğunu (ama ne nokta o be!) düşünecek olursak, bir kuraklık dönemine giriyor anlaşılan DC. Ancak kulağımıza çalınan bilgiler arasında, Marvel'ın *Avengers* çıkartmasını karşılıksız bırakmayıp *Justice League* filmiyle cevap verileceğine dair şaibeli bir şeyler var. Fakat DC'nin bunu yaparken Marvel'ın izlediği yolun tam tersine gireceği, yani önce takım filmini, ardından her karakterin kendi filmini çekeceği söyleniyor.

Bu durumda 14 Haziran 2013'te vizyona girecek olan *Man of Steel*'de oluşturulan Superman karakteri kullanılmayabilir. Aynı şekilde Nolanverse Batman'inin de kendine has tarzı dolayısıyla kullanılmayacağını biliyoruz. Anlayacağınız DC kendi sinema dünyasını biraz karıştırmış durumda, umarım işin için çıkıp Marvel gibi net bir yol sunabilir bizlere.

DC kendi esas kozlarını animasyon filmleriyle kullanıyor aslında. Yakın zamanda Frank Miller'ın *The Dark Knight Returns* çizgi romanının animasyon versiyonunu görebileceğiz. İki parça halinde yayınlanacak animasyon filmlerinin ilkinin çıkış tarihi 23 Ekim 2012. İkincisini ise gelecek baharda izleyeceğiz.

ASSASSIN'S CREED III

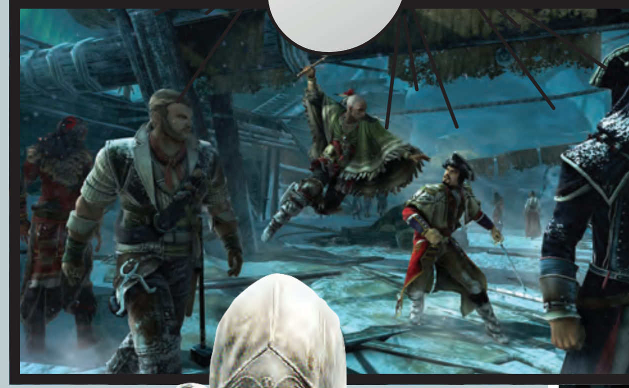
Çıkmasına sayılı günler kala *ACIII* hakkında daha da fazla bilgi su yüzüne çıktı Comic-Con'da.
İnsanlar, oyun dünyasının bugüne kadar yeterince ilgi göstermediği tarihi dönemlere ve mekânlara yer veren Assassin's Creed serisinin de dönüp dolaşıp Amerika topraklarına kapağı atmasından ve İç Savaş yıllarını anlatmasından şikayetçiler biraz. Bu şikayetlerin bir sebebi de *ACIII*'ün yapısının aynı tarihi atmosferi veremeyeceği düşüncesi. Ama Ubisoft Comic-Con 2012'deki açıklamalarında özellikle bu önyargıyı kırmaya odaklandı, tarihi gerçeklerle *ACIII*'ün nasıl bağdaştırılacağını anlattı takipçilerine.

Esas bölgelerin New York, Boston ve Frontier olduğu açıklanırken, yeni oyunun dünyasının eskilere kıyasla çok daha büyük olduğunun üzerinde duruldu. Sonuçta daha tam olarak yerleşim sağlanmamış alanlarda olduğumuz için vahşi doğada da bir hayli vakit geçireceğiz. Bu noktada kafalara takılan bir soru, eski *AC* oyunlarında severek yaptığımız binalara tırmanma hareketlerini nasıl gerçekleştirebileceğimiz yönünde, ancak ağaçlara tırmanmanın da en az onlar kadar eğlenceli olacağını, hatta bunun için yeni şeyler denediklerini de açıklamayı ihmal etmediler. Değindikleri bir diğer nokta, oyunda artık hava durumunun değişeceği ve bunun oyunu etkileyeceği yönündeydi.

Assassin's Creed III'te silahlar eskisine göre çok daha fazla ön planda olacak, bu yüzden birbirinden farklı silahlara ve silah kullanmanın vereceği hisse daha çok yoğunlaşmışlar. Connor'un çift silah kullanacağını düşünerek, bu silahların farklı kombinasyonlarını da işin içine kattığımızda birbirinden farklı suikast yöntemleri bizi bekliyor olacak. Yalnızca yakın mesafe değil, orta ve uzun mesafeli silahların da (ok ve yay, tabanca, kamçı gibi) oyunda yer alacağı açıklandı.

1753-1783 yılları arasında, Amerikan Devrimi döneminde geçecek oyun için tarih kitaplarımıza da gömülmemize pek gerek yokmuş. Oyunun yapımı sırasında, oynarken akla takılan bir soru 30 saniye içerisinde Wikipedia'dan bulunamıyorsa orasında değişiklik yapılmış (iyiliği kötülüğü tartışılır ama ilginç bir teknik olduğu kesin). "Gerçek Amerikan tarihini değil, Ubisoft Amerikan tarihini öğreneceksiniz" diyorlar kısaca.

30 Ekim 2012'de PS3, X360 ve PC için çıkacak oyun için Comic-Con'da açıklanan bir diğer özellik de çoklu oyuncu modlarından Wolf Pack, yani kurt sürüsü modu. Dört kişiye kadar takımlar oluşturarak oynayacağımız bu modda, takımımızın ortak hedefleri olacak ve gittikçe artan zorluk seviyesiyle 25 farklı hedefi sırasıyla ortadan kaldırmaya çalışacağız.





POW POW

Yıl 2072. Artık mafya birisinden kurtulmak istediğinde, onu zorla geçmişe, bir suikastçının beklediği bir zamana ışınlıyor. Peki ya bu suikastçı gönderilen kişinin kendisi olduğunu fark ederse? Başrollerini Joseph Gordon-Levitt ve Bruce Willis'in paylaştığı (bildiğin paylaşıyorlar ama... aynı kişiyi oynuyorlar!) Looper'ı sene sonunda izleyebileceğiz.

BOOM! STUDIOS'TAN EXTERMINATION

Kahramanlar ve suçlular, koruyanlar ve zarar verenler, iyiler ve kötüler, masum bakanlar ve çatık kaşlılar arasındaki çatışma zaten her çizgi romanın konusu. Peki olur da bir gün daha büyük bir tehlike karşısında bu düşman taraflar birlikte hareket etmek zorunda kalırsa?

Boom Studios'tan gelecek olan Extermination çizgi romanı, bu tarz mücadelelerin her daim yaşandığı bir dünyanın uzaylılar tarafından istila edilmesini konu alıyor. Amaçları ister korumak, ister ele geçirmek olsun, uğruna savaş verdikleri dünyayı bu yabancı güçlerden korumak için ittifak kurmak zorunda kalan iyiler ve kötüler, çizgi romanlarda görmeye pek alışık olmadığımız türdeki hikâyelerine Comic-Con itibariyle başladılar.



YENİ SEZONUN YENİ DİZİLERİ

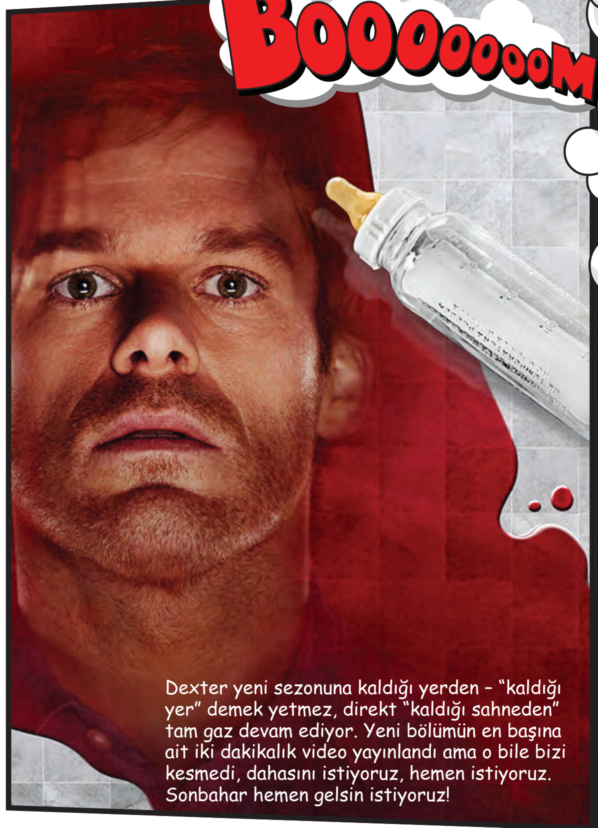
Bu sezonda yeni bölümlerini izleyeceğimiz birçok dizinin fragmanı Comic-Con 2012'de gösterildi, dedikodular kulaktan kulağa yayıldı. İşte onlardan bazıları:

Spartacus son sezonu olan War of the Damned ile geliyor. Yapımcıların bu "bitiriyoruz" yaklaşımı, diğer dizilere göre yapımı daha kısa tutacak olsa da, en azından anlatılan hikâyelerin havada kalmayacağının garantisi. 2013'ün ilk ayında kan ve ter eşliğinde son kez ekrana dönüyor Spartacus.





Bir başka son sezon haberi de Fringe'den geliyor. Geçen sezonda yaşadığı düşüşten sonra yalnızca kendi kemikleşmiş bir hayran kitlesini ekrana bağlayabildiği konusunda herkes ikna olmuş demek ki, bu sezon artık dizinin son atraksiyonlarını izliyor olacağız. 13 bölüm olacağı açıklanan yeni sezonda, yan konular işlenmeden yalnızca ana senaryoya odaklanan yoğun bir hikâye izleyecek olmamız bizi heyecanlandıran bir haber.



Dexter yeni sezonuna kaldığı yerden – "kaldığı yer" demek yetmez, direkt "kaldığı sahneden" tam gaz devam ediyor. Yeni bölümün en başına ait iki dakikalık video yayınlandı ama o bile bizi kesmedi, dahasını istiyoruz, hemen istiyoruz. Sonbahar hemen gelsin istiyoruz!

Bunların dışında Breaking Bad, Walking Dead, Supernatural, Person of Interest, Avatar: Legend of Korra yapımlarının da yeni sezonları, fragmanları eşliğinde gösterildi Comic-Con'da. Ama biz zaten bazılarını izlemeye başladık bile...

Unreal 4 motorunu ilk kullanacak oyun olan Fortnite, yalnızca PC için geliyor. Sandbox tipi oyundaki amacımız basit: Sabahları kendimize ait bir kale inşaat ediyor, güneş battıktan sonra ise onu yaratık istilasına karşı savunuyoruz! Yapımcılar hâlâ silah geliştirmeleri, farklı yaratık tipleri gibi detayları zenginleştirmekle meşgul. Arkadaşlarla oynanacak çok eğlenceli bir oyun olacak bu belli ki.

EN İYİ COSPLAY'LER

Sizler için uzun uzun bakındım, bir ara fotoğrafların arasında kayboldum, yolumu bulup tekrar yüzeye çıktım. Comic-Con'dan birbirinden farklı cosplay fotoğraflarını internette sürüsüyle bulabilirsiniz tabii, ancak ben şu iki tanesini paylaşmadan geçsem bu dosya eksik kalırdı. Anthony Misiano'yu Joker ve Oliver Price'ı Duke Nukem cosplay'i için tebrik etmek gerekiyor. Olur da bir gün herhangi bir filmde bu rollere ihtiyaç duyulursa aranan isimler aha da bunlar olmalı.



"En makbul Joker, en çok pudra tüketendir" tabusu Comic-Con'da yıkıldı.



Sevgili Oliver, Duke cosplay'in gerçekten harika ama işin bitince saçları düzelttir e mi?

HUH?!

MARVEL BİRAZ SAKİN?

Hadi "*Avengers*'a doğru gidiyorum" demiştin, "bunun için tüm karakterleri tanıtmam gerekiyor" demiştin, buraya kadar anladık da, coştun sen be Marvel! Neredeyse her karakterine bir de devam filmi çektiğin yetmezmiş gibi yeni seriler de başlatıyorsun, hele bi soluklan yahu!



Muhtemelen en çok beklediğimiz ve en yakında (3 Mayıs 2013) gelecek olan Marvel filmi, Iron Man 3. İnternette dolanan resimleri görmüşsünüzdür. Sarısı kırmızısından daha bol olan yeni zırhın tüm film boyunca kullanılacak zırh olduğunu pek sanmıyorum ben açıkçası, özel bir durumda kullanılacak özel sebebi olmalı ama öyle değilse bu tasarımla epey bir kişiyi kendisine küstürecek Iron Man. Comic-Con'da açıklanan bilgilere göre Iron Man'in üçüncü filmdeki düşmanı Mandarin'den başkası olmayacak. Biz de bunu bekliyorduk, umarım harcamazlar (sana bakıyorum ve ağlıyorum Venom).



Marvel'in 2014 takvimine baktığımızda Captain America: The Winter Soldier filmini görüyoruz, tam tarih vermek gerekirse 4 Nisan 2014 günü vizyona çıkıyor film. Çizgi romanları takip edenler bilir; Winter Soldier, Captain America ile birlikte donmuş Bucky'den başkası değil. Fakat bu noktada tek fark, kendisinin hafızasını ve bir kolunu kaybetmiş olması ve daha da önemlisi Ruslar tarafından bulunuyor olması. Bu da demektir ki Captain America'nın eski dostunu, ona karşı savaşırken izleyeceğiz. Dahasını merak ediyorsanız çizgi romanlarına başvurmanızı öneririz.

Anladım ki tüm Marvel kahramanlarını bilmek imkansız... Şahsen adını ilk kez açıklandığında duyduğum bir ekip Guardians of the Galaxy. Kendilerine Avengers'ın uzaylı şubesi dememiz mümkün (sanki Avengers'taki herkes çok insan da...). Onların da bir filmi duyuruldu ve vizyon için açıklanan tarih 1 Ağustos 2014.





Iron Man'den sonra Thor: The Dark World, dünya saatiyle 8 Kasım 2013'te vizyona giriyor. Asgard'ın şampuan reklamı yıldızı Thor'un yeni filmi hakkında daha elde tutulur hiçbir bilgi yok, ancak ilk filmin sonundan işlerin yoluna girmediğini biliyorduk – girmesini de istemiyorduk zaten...



Avengers filminin kadrosu tek tek kendi filmlerine hazırlanıyor deyip geçebilirdik ama orijinal Avengers ekibinin bir üyesi olduğu halde filmde yer almamış bir karakter daha var: Ant-man. Evet, onun da filmi geliyor! Fakat hakkında henüz tek bildiğimiz, filmi Edgar Wright'ın çekecek olduğu. Dahasını Iron Man 3'ün sonundaki ekstra sahnelerde görecekmişiz.

Ubisoft popüler dizi Spartacus için gladyatör dövüş oyunu olan Spartacus Legends'ı duyurdu. Diziden alışık olduğumuz vahşeti farklı silahlarla ve dövüş sistemiyle oyuncusuna yaşattırmaya kararlılarmış. 2013 kışında, XBLA ve PSN için geliyor.

Borderlands 2'de şu ana kadar hiçbir oyunda görmediğimiz kadar silah olacağı söyleniyor. Gerçi hepsinin rastgele üretildiğini düşününce bu rekor normalleşiyor. Dürbünlü altıpatlar istiyoruz.

İlk sezonunu geride bıraktığımız Mortal Kombat: Legacy, 2. sezonu ile kaldığı yerden hikâyesine devam edecek. Street Fighter için de benzer bir şekilde Assassin's Fist adında bir dizinin başlayacağı duyuruldu.













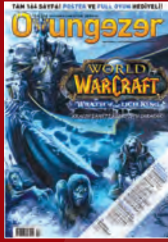




















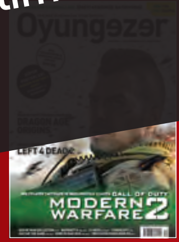








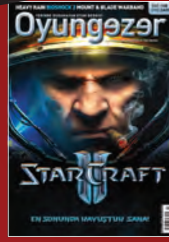




Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:

eskisayi.oyungezer.com.tr



































inceleme

SPEC OPS THE LINE

Savaşın cehennem olduğunu daha önce oynadığınız oyunlardan bildiğinizi mi sanıyorsunuz? (sf. 46)

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki künyede sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. Organize Sanayi bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem.



DUBAİ GERÇEKTEN BİR CEHENNEME DÖNMÜŞ -BURAK AKMENEK

SPEC OPS THE LINE

HANİ BİR "DON LASTİĞİ" geyiği vardır ya (ne olduğunu bilenler bilmeyenlere anlatsın), son zamanlarda çıkan neredeyse tüm TPS'ler de işte tıpkı bunun gibi aynı vasıfsız lastiği uzattıkça uzatır oldu. İyi ve Amerikalı olan adamlar, kötü ve Rus ya da Ortadoğulu adamlarla savaşa girer, sanki bir farkları varmış gibi "iyi" denen taraf kazanır. Son sahnede en kötü adam da görkemli bir şekilde indirilir ve mezarının üstüne çiçek ekilir. En sonunda bir oyun senaristi tüm bu klişeleri bir kenara atıp bir TPS'ye adam gibi konu yazmış. *Max Payne*'i bir kenara ayırırsak, *Spec Ops: The Line* son zamanlarda çıkan TPS'ler arasında, gerçekten de adından bahsedilmeyi hak edecek kadar iyi bir oyun olmuş.

ADAM ÖLDÜRMEYİ KOLAY MI SANDIN?

Spec Ops: The Line'da girdiğiniz her çatışma sizi daha da derin bir batağa sürükleyecek. Her çatışmadan sonra "neden" sorusunu aklınızı kemirecek. Tabii bunu iliklerinizde hissetmeniz için belki biraz Amerikalı olmanız gerekiyor ama şu kurgusuyla oyun herkesi şaşırtacak kadar iyi.

Oyunda bir kum fırtınasının altüst ettiği Dubai'ye kurtarma görevi için giden üç kişilik bir Delta Gücü timinin komutanını canlandırıyorsunuz ve kendinizi daha ilk bölümde kurtarmak için gittiğiniz insanlarla çatışırken buluyorsunuz. "Bari Amerikan askerlerini bulup onları kurtarayım" dediğinizde, bu defa da onların işi eşkiyalığa vurduğunu fark edip onları tepelemeye başlıyorsunuz ve olaylar böyle alengirli bir şekilde devam ediyor. Hikâye akarken yer yer karar vermeniz gerekiyor. Üstelik bunu çok kısa sürede yapmak zorundasınız. Verdiğiniz karar ne olursa olsun, bölümün sonunu etkileyemeseniz de akışını ve oyunun sonunu etkiliyorsunuz. Zaten oyun ilerledikçe ana karakterde oluşan değişiklikler size oyunu tekrar tekrar oynamak için bir sebep sunuyor. Çünkü bu dönüm noktalarında verdiğiniz kararların sonuçlarını görmek istiyorsunuz. Üstelik bu isteğiniz en güzel şekilde ödüllendiriliyor, görmeye değer hikâyeler yakalıyorsunuz. Mesela ben oyunun sonunda yol ikiye ayrıldığında seçtiğiniz yolun yine iki ayrı sonla bittiğini gördüm ve hepsini merak ettiğim için en son bölümü arka arkaya defalarca oynadım.

Oyunda size eşlik eden takım arkadaşlarınız öyle bilgisayar kontrolündeki beyinsiz ve etkisiz ele-



Silahı öyle çıkararak bir fili bile vuramazsınız ama oyunlarda havalı görünüyor işte.

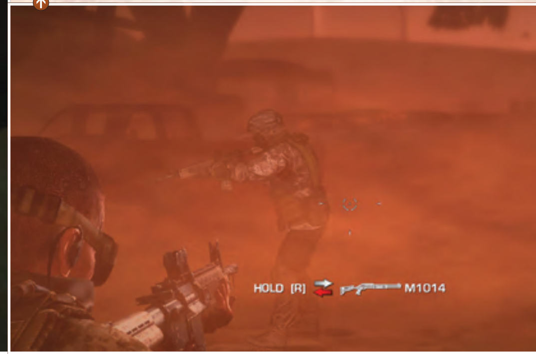


Burna doğru gelen bir bitirici hareket.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Senaryo ve atmosfer ✔ Seslendirme ve efektler ✔ Mekân tasarımları
✖ Çabuk bitiyor ✖ Yapay zekâ ortalama

Kum fırtınası geldiğinde ortamda göz gözü görmüyor. Haliyle düşmanlarınız da sizi göremiyor.



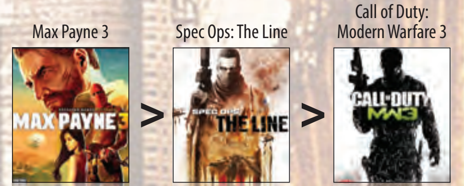
manlar değil. Çatışmalarda gerçekten hayatınızı kurtarabiliyorlar, yaralandıklarında onları kurtaramazsanız bölümü bitiremiyorsunuz ve senaryonun akışında ciddi roller oynuyorlar. Tim komutanı olarak onlara çok basit emirler verebiliyorsunuz. Oyun boyunca sadece bir defa aptal gibi davrandıklarına şahit oldum. İki elemanım da ben yukarıda çatışırken alt kata inip yandan yedikleri ateşle yaralandı ve alt katta olduklarından ben yerlerini bulup onlara yetişinceye kadar öldüler. Ama onun dışında yapay zekânın davranışından hiçbir şikayetim olmadı. Aynı şey düşman için de geçerli. Çok karışık stratejiler uygulayamıyor olsalar da oyunu eğlenceli kıldıklarını ve 7 ila 10 saat içerisinde hepsini temizleyebileceğinizi söyleyebilirim.

Oyunu her canınız istediğinde kaydedemiyorsunuz. Ama save noktaları gerçekten anlamlı yerlere konmuş. Ayrıca bir bölümde ölme işini abartırsanız oyun size bir alt zorluk seviyesine düşmek isteyip istemediğinizi soruyor ki gerçekten bazı bölümlerde buna ihtiyacınız oluyor.

Çatışmalar senaryonun akışına yeridirilmiş ve bazen hiç aklınıza gelmeyecek şekilde sonuçlanabiliyor. Mesela kum altına gömülmüş bir binanın camlarını kırıp sizinle çatışan tüm düşmanlarınızı bir anda bir kum yığınının altına gömebiliyorsunuz. Çatışırken etraf biraz dağılıyor ama bu çok etkileyici bir görüntü değil. Asıl etkileyici olan Dubai'nin zenginliğini yansıtan bölüm tasarımları. Çatıştığınız mekanlar gerçekten de o kadar lüks döşenmiş ve o kadar yaratıcı bir şekilde planlanmış ki öylesine konulmuş bir tane bile koltuk göremiyorsunuz. Bir bara girdiğinizde sizden önce de o barda insanların eğlendiğini düşünebiliyorsunuz. Ya da bir eve daldığınızda o evde gerçekten yaşandığını görebiliyorsunuz. Yollarda, kum fırtınasından kaçmaya çalışan fakat yığınların altında kalan arabaların üstündeki bavulları fark etmeden geçemiyorsunuz. Bir katliam sahnesinde üst üste yığılmış cesetler sanki *Resident Evil*'dan bir sahne gibi geliyor. Hele hele fosfor bombasının yarattığı o mide bulandırıcı sonucu görmek... Kuma batmış tekneler acayip bir hava veriyor oyuna. Sonuç olarak *Spec Ops: The Line* için çalışan yaratıcı ekibe ve tasarımcılara hayran olmamak mümkün değil. Fevkalade bir iş çıkarmışlar. Uzun zamandır böyle yaratıcı sahnelere rastlamamıştım. Oyun ilerledikçe kahramanımızın gördüklerini ise artık sizin takdirinize bırakıyorum.

BEN ATLAYACAKTIM, BU NEREDEN ÇIKTI ŞİMDİ?

Oyunun en zayıf yeri çatışma bölümleri. M4A1'e susturucuyu taktıktan sonra herkesi kafasından takır takır alabiliyorsunuz. Yapay zekâ çok parlak değil. Fakat zorladığında da biraz cılkını çıkarıyor ki Allah'tan buralarda zorluğu düşürüp geçebiliyorsunuz. Silah çeşitliliği iyi. Özellikle Magnum ve Deset Eagle gibi bazı silahları hiç atmak istemiyor insan. *Gears of War*'daki gibi siper alıp siperden silahı çıkararak körlemesine ateş edebiliyorsunuz. Siperler parçalanabiliyor. El bombalarını siperden çıkmadan atabiliyorsunuz. En büyük dertse bir engelden atlamak istediğinizde ortaya çıkıyor. Çünkü



dipçik vurarak öldürme tuşu ve engelden atlama tuşu aynı. Bu da zaman zaman saçmalamanıza neden oluyor. Rakipleri kafadan vurduğunuzda ya da birden çok düşmanı tek şarjörle indirdiğinizde oyun kısa süreliğine ağır çekime giriyor. Son olarak, yaralı düşmanlarınıza vurabileceğiniz enfes son darbeler yani "finish"ler var. Bunlar rastlantısal olarak çıkıyor. Ayakla boynunu kırmak, dipçikle burnunu ezmek, önce bacağına sonra kafasına sıkmak ya da direkt kafaya sıkmak gibi psikopat bitirişler görecek ama nasıl yaptığınızı bilemeyeceksiniz. Zaten oyun sırf bu sahneler ve katliam sahneleri sebebiyle kesinlikle 18+ sınıfına giriyor.

Bahsetmek istediğim bir ayrıntı da karakterlerin mimikleri. Korktuklarında, ağır yaralandıklarında yüz ifadeleri çok net şekilde değişiyor. Aynı şekilde videolardaki karakterlerin ifadeleri, yüzlerde biriken ter damlaları, diğer detaylarla birleşip atmosferi tam kıvamına getiriyor.

Son olarak... *Spec Ops: The Line*'ın öyle başarılı bir sonu var ki oyunun bu kadar kısa sürede bitmesine içiniz acıyor. Zaten oyun boyunca hissetmediğiniz duygu kalmıyor; yoruluyorsunuz, ikilemde kalıyorsunuz, sürprizler yaşıyorsunuz ve aslında içten içe rahatsız oluyorsunuz.

Spec Ops: The Line oynanış olarak dört dörtlük bir TPS değil ama standartların üzerinde bir oyun. Senaryo ve akış söz konusu olduğundaysa son zamanlarda gördüğüm en iyi oyunlardan birisi olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Şu senaryodan film bile çıkabilir, öyle diyeyim. Temmuz kuraklığında ilaç gibi geldi.



→ **Tür:** TPS → **Yapım:** Yager → **Dağıtım:** 2K / Aral İthalat → **Sistem:** İdeal → **Kutulu fiyatı:** 200TL → **Dijital İndirme:** 120TL (Playstore)
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** www.specopstheline.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Senaryosuyla oyuncunun canına okuyan çok iyi bir yapım.

8,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl





Ah Harley, her ne kadar zırdeli olsan da sana acımadan edemiyoruz.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Arkham City'ye geri dönmek şahane bir his
- ✔ Ufak da olsa yeni bir hikâye
- ✔ Robin'le oynamak
- ✖ Komiklik derecesinde kısa
- ✖ Uzun göstermek için yapılmış kuntizce zorluk
- ✖ Kaçırılmış büyük bir fırsat
- ✖ Pahalı, çok pahalı

ZAVALLI HARLEY, SENİ KİM YARALADI? -SİNAN AKKOL



Batman Arkham City: Harley Quinn's Revenge

BATMAN ARKHAM CITY mükemmel bir oyun olmasının yanı sıra, ikinci bir oyuna yetecek kadar da içerikle doluydu. Tüm Riddler bulmacalarını, tüm gizleri, tüm özel görevleri yapmak isterseniz rahat bir 30 saat ömrü vardı oyunun. Haliyle *Harley Quinn's Revenge* DLC'sini kurarken büyük bir heyecan içindeydim: Ana oyunun sonundaki müthiş olaylardan sonrasını anlatan bu DLC kim bilir ne acayip yeni maceralara kapı açacaktı...

...DLC'yi iki saat sonra bitirdiğimde bizi mükemmelliğe alıştırmış olan Rocksteady'yi gerçekten ayıplamıştım.

DLC ilk oyunun bitiminden kısa süre sonrasında geçiyor ve oyunun ana menüsünden, ayrı bir oyunmuş gibi başlayabiliyorsunuz, hatta save'leri bile ayrı tutuluyor. Harley Quinn'in bir şeyler karıştırdığından şüphelenen Batman'in de iki gün boyunca ortadan kaybolmasının ardından, Robin neler olduğunu araştırmaya, Arkham City'ye gider. Daha önce *Challenge Room* DLC'lerinde oynayabildiğimiz Robin'i bu DLC'de tek kişilik senaryoda da oynayabiliyoruz, ama kısa bir süre için (e DLC zaten çok kısa). O kadar kısa ki, Robin'in kendine has aletleri olan SnapFlash'i bir, BulletShield'ı iki kere falan kullandım.

DLC'nin oynanışla ilgili bir sorunu yok, yine muhteşem dövüşler, Batman ve Robin'in aletlerinin mükemmel kullanımı, parmaklarınızın birbirine dolaşması gereken karmaşık kontroller yerine yağ gibi akan bir kontrol sistemi yerli yerinde duruyor. DLC'nin sorunu, daha uzun süre oynansın diye dövüşlerin yapay olarak zorlaştırılmış olması. Oyun boyunca topu topu 10-12 farklı mekan görüyor, 6-7 dövüş yapıyorsunuz. Karşılaştığınız çoğu düşman silahlı. Bu şekilde zorluk artırılınca aynı dövüşü tekrar tekrar (6-7 kere) yapmanız gerekiyor. Yani aslında DLC'nin ömrü aslında 1 saat.

Rocksteady'nin bu DLC ile kaçırdığı en önemli fırsat ise, *Arkham City*'ye yeniden bir amaç, bir hikâye aşılamamış olması. Açıkta kalan bazı olayları bağlayabilir, yepyeni maceralar başlatabilirdi. Bunun yerine ana oyunun doruk noktasından çok uzakta, zayıf bir intikam hikâyesi anlatmayı tercih etmiş. Ama o da bir yana, *Harley Quinn's Revenge*'i almanızı engelleyecek en önemli şey, fiyatı. Türkiye'de Steam üzerinden satışı olmayan DLC'nin fiyatı 10 dolar ve 1,5-2 saatlik bir içerik için bu fiyat çok fazla. Bari 4-5 tane Challenge Room eklenseydi veya Robin ve Nightwing açılsaydı Challenge Room'larda diyor insan, ama yok.

Batman'in dünyasına mini bir geri dönüş yapmak isteyen benim gibi oyunun manyakları mutlaka oynamak isteyecektir *Harley Quinn's Revenge*'i. Onlara söyleyeyim; kısa süreli de olsa Arkham City'ye geri dönüş güzel bir his bırakıyor. Ancak bu fiyata bu kadarlık oynanış süresi çok çok az. Ve esas oyuna dönüp Riddler'ın bitmemiş bulmacalarını çözmeye uğraşmak çok daha hesaplı.

NOT: Az daha söylemeyi unutuyordum, bu DLC'ye ana oyunu bitirmeden SAKIN elinizi bile sürmeyin. Spoiler'ın en kralını yersiniz.

NASIL ALABİLİRSİNİZ?

Anlamsız bir şekilde Batman Arkham City'nin Steam üzerinden Türkiye'ye satışı yok. Neyse ki kutulu alabiliyordunuz. Peki bu DLC'yi satın almak isterseniz ne yapacaksınız? Playstore.com'dan Harley Quinn's Revenge'i satın alabiliyorsunuz. Bunu yapınca size bir kod verilecek. Bu kodu Batman Arkham City'yi başlattıktan sonra Games for Windows Live penceresinden "Redeem Code" bölümüne giriyorsunuz. Bunu da yaptığınızda ayrı bir pencere açılacak ve DLC indirilmeye başlayacak. Games for Windows Live'dan kurtulacağımız günleri dört gözle bekliyoruz, ancak o olmasa bu DLC'yi oynamamız imkânsızdı.



→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Rocksteady → **Dağıtım:** Warner Bros / Tiglon → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** Yok → **Dijital İndirme:** 30TL (Playstore) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/rlhkkY

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★☆☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Harley Quinn'e ayıp olmasın ama intikam almak için çok daha fazla çabalaması gerek.

5,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



BİR... TUR... DAHA... -ÖMER AKDAĞ

Civilization V: Gods & Kings

ŞU GÜNLERDE EN BÜYÜK sıkıntım uykusuzluk dostlar. "Önce şu wonder'ım bir tamamlansın", "Şu şehri de alayım hadi", "Ordularımı nizami bir şekilde dizeyim önce de", "Şu yeni teknolojiyi bulup birimlerimi de upgrade edeyim hele" gibi sayısız mazeret bularak sürekli bir turn daha oynadığım, sonunda gecenin bir körü başından kalkabildiğim, zamanında yüzlerce saatimi adadığım *Civilization V* beni geri çağırıyor. Ya ne olacaktı, "Hayır benim yaşamam gereken bir hayatım var, istemiyorum seni!" mi diyecektim? Hah!

Civ V'e genişleme paketi çıkmasını çok uzun zamandır bekliyordum. En çok da her uygarlığa yeni bir lider ve yeni özgün birimler/binalar eklensin istiyordum ama bu isteğim başka bahara kaldı. Onun yerine Firaxis oyundaki uygarlıkların sayısını çoğaltmayı tercih etmiş. Eh, o da olur. Yeni uygarlıklarımız ve liderlerimiz şunlar: Hun İmp. (Atilla), Bizans İmp. (Theodora), Etiyopya (Haile Selassie), Hollanda (William I), Kartaca (Dido,) Avusturya (Maria Theresa), İsveç (Gustavus Adolphus) ve Maya (Pacal). Ayrıca daha önce DLC'lerle eklenmiş olan Moğolistan (Cengiz Han) ve İspanya (Isabella) da bu pakette yer alıyor.

Sizi bilmiyorum ama benim için *Civ IV*'te işler bir noktadan sonra çığrından çıkmıştı. Zaten sürekli üretmek gereken bina ve birimler var, onca işin arasında oturup bir de üretim gücümü ve paramı misyoner, ajan vs. üretimine kaydırmaya çok yerinir, ceremesini de çekerdim. *Civ V*'in bu ekstra külfetlerden arındırılmış olarak piyasaya çıkmasından çok hoşnuttum ve dinlerin ve casusluğun *Gods & Kings* ile geri döneceğini öğrendiğimde ürpermiştim. Ama şu an elimde *G&K* varken ilk *Civ V*'e baktığımda gereğinden fazla boş olduğu hissine kapılıyorum.

EN GÜZEL YERİ

Ütopya Projesi'ni tamamlamanıza sadece birkaç yıl var. Rakiplerinizden ikisi de bir an önce uzaya koloni yollamak için yarışıyor. Her "next turn" tuşuna basışınızda kalp krizinin eşiğine gidip geliyorsunuz. Oyunu her an bir diğer ulus kazanabilir. Yıllar geçiyor ve son kez "next turn" diyorsunuz. Ve derin bir nefes veriyorsunuz.



BİR IŞIK GÖRÜYORUM

Öncelikle en ön plana çıkan sistemden yani dinlerden bahsedeyim. Oyunda para, mutluluk, kültür gibi yeni bir kaynağımız var artık: İnanç. Kazanılan inançlar belli bir seviyeye ulaştığında dinimizin ilk tohumlarını atıyor ve bir panteon seçiyoruz. İnanç puanı bir seviyeye ulaştığında yine topraklarımızda bir peygamber dünyaya geliyor. Elde ettiğimiz bu ilk peygamber ile bir din buluyoruz.

Oyunda yer alan 11 adet dinden birisini seçebilir (Budizm, Gök Tanrıcılık, Hinduizm, Hristiyanlık, İslam, Konfüçyanizm, Musevilik, Sihizm, Şintoizm, Taoizm ve Zerdüştlük) ya da bulduğunuz dine kendiniz isim verebilirsiniz. Bu 11 dinin kendine ait karakteristik özellikleri bulunmuyor. Yani "İslam şu özellikleri artırıyor", "Şintoizm'de bunları yapamıyoruz" diye bir şey yok. Dininizin ne tip getirileri olacağını uzunca bir listeden kendiniz seçiyorsunuz. Gelebilecek "Bizim dinimiz seçildiğinde neden askeri avantajlar elde ediliyor, siz bize savaşçı mı diyorsunuz" şeklindeki itirazlardan kaçınmak için bu tip bir karar verdiklerini tahmin ediyorum.

Dininizi bulduktan sonra inanç puanlarınızla yapabilecekleriniz konusunda daha serbestsiniz. Misyonerler yetiştirip dininizi yayabilir, engizitörler ile başka dinleri topraklarınızdan temizleyebilir ya da dini binalar yapabilirsiniz. Bu dinî birim ve yapıların normal üretim gücümüzle değil, bu yeni kaynakla yapılıyor olması çok iyi düşünülmüş. Normalde yapmanız gereken üretimleri sekteye uğratmıyorlar.

Elde ettiğiniz inançları belli bir süre kulanmazsanız topraklarınızda yeni bir peygamberin doğmasını da sağlayabilir, bir defaya mahsus olmak üzere



Etiyopya ile oynarken renklerden dolayı kendinizi barbar sanmayın.

Casusluk bu ekrandan kolayca yönetilebiliyor.

Civilization V: Gods & Kings		Shogun 2: Fall of the Samurai		Sins of a Solar Empire: Rebellion



dininizi geliştirebilir, verdiği ekstra özellikleri çoğaltabilirsiniz. Dinin etkisi Endüstri Çağı'ndan itibaren azalmaya başlıyor ve biriken inanç puanlarınızla ("sevap points"? tuhaf oldu şimdi bu tabir tabii) seçtiğiniz sosyal politikalar doğrultusunda "great people" da satın alabiliyorsunuz. Şunu da eklemeden geçmeyeyim; dinlerin oyuna önemli etkileri var evet, ama mesela sosyal politikalar kadar hayati derecede değil.

SAMAN ALTINDAN TEKNOLOJİ YÜRÜTMEK

Casusluk sistemiyse çok daha basit bir şekilde yer alıyor oyunda. Casuslarınız haritada birim olarak yer almıyorlar ve ayrı bir menüden yönetiliyorlar. Bunları üç şekilde kullanabiliyorsunuz: Birincisi rakip şehirlerden birisine yollayıp sizde olmayan bir teknolojiyi çalmalarını sağlamak. Bu sırada rakibinizin neler yaptığı hakkında bilgi de toplayıp, gerekirse diğer uygarlıklarla paylaşarak dostluğunuzu pekiştirebiliyorsunuz. İkinci olarak, casuslarınızı kendi şehirlerinize yerleştirip rakip casusları engellemeye çalışabilirsiniz. Üçüncü olarak da casuslarınızı şehir devletlere yolayabilirsiniz. Bu hin adamlar şehir devletlerdeki seçimlere müdahale edip ilişkilerinizi geliştirebiliyor. Ayrıca bu şehir devletlerde devrim yapıp direkt müttefik olmanızı da sağlayabiliyorlar ama bu biraz riskli bir hamle, başlattığınız devrimin altında kalabilirsiniz.

Bunlar dışında oyuna üç adet de senaryo eklenmiş. Senaryolar *Civ* oyunlarında benim için hep ikinci plandadır ama buradakileri oynarken büyük keyif aldığımı söylemeliyim. Fall of Rome'da Doğu ve Batı Roma İmp.'nun barbar milletlerce istilası konu ediliyor, ve istersek saldıran istersek de savunan tarafta oynama hakkımız oluyor. Into the Renaissence'da ise dini çatışmaların ve kutsal şehirlerin etkilerinin en yoğun olduğu Ortaçağ Avrupası'nda uygarlığımızı alıp Rönesans'a ulaştırmaya çalışıyoruz. Çok uzun bir senaryo kendisi, anlatarak bitiremem, kendiniz oynamalısınız. Empires of the Smoky Skies, *Civ V*'i steampunk bir oyuna dönüştürüyor ve senaryolar içinde en orijinal olanı. Buhar gücünün icadından itibaren bu senaryoya özgü uygarlıklardan birini seçiyoruz ve yine bu senaryoya özgü birimler, teknolojiler, zafer türleri etrafında başarıya ulaşmaya çalışıyoruz.



Atilla önderliğindeki Hunlar da, Osmanlı ve Moğollardan sonra oyuna eklendi.

→ **Tür:** STS → **Yapım:** Firaxis → **Dağıtım:** 2K / Aral → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 80TL (aralgame.com) → **Dijital İndirme:** 30$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogzcivvgk

NE İYİ NE KÖTÜ?

+ İyi entegre edilmiş din ve casusluk sistemleri + Doğru yönde yapılmış sayısız ince ayar + Yeni uygarlıklar, birimler, yapılar... − Biraz pahalı − Sesler ve müzikler halen yetersiz

KAPUTUN ALTI

Buraya kadar saydıklarım hep oyuna çok şey katan yenilikler ama kanımca *G&K*, ilk bakışta görünmeyen getirilerine baktığımızda daha bir parlıyor. Oyunun orasına burasına yapılan birçok dokunuşla zaten iyi işleyen sistem daha da iyi hale getirilmiş. Hepsini mümkün değil yazamam ama birkaç tanesine hızlıca değineyim:

Mesela artık BM oylamasında kendinize oy veremiyorsunuz. Bu da diplomatik zafer hedefliyorsanız şehir devletler dışındaki diğer uygarlıklarla da aranızı iyi tutmanız gerektiği anlamına geliyor. Şehir devletler demişken, bunlar halen para ile sevgilerini satar durumdalar ama eskisine göre daha karakterli olduklarını söyleyeyim. Bunun yanında şehir devletlerin verdiği görevler sayı ve çeşit açısından artırılmış, görevler daha önemli hale getirilmiş. Sosyal politikalar bayağı bir elden geçirilmiş. Örneğin savaş odaklı oynayanların tamamen kültürsüz kalmamaları için 1-2 ufak ayarlama yapılmış. Birimlerin güç ve sağlık yapılarına ince ayar çekilmiş, savaşların daha uzun sürmesi, birimlerin daha fazla seviye atlaması sağlanmış. Instant heal yalnızca 50HP dolduruyor. Kullanmadan önce iki kere düşünmek gerekiyor artık. Osmanlı sonunda işe yarar bir özelliğe sahip olmuş ve oynanabilir bir uygarlık haline gelmiş. Yalnızca 1 gemi ürettiğim oyunun sonunda 20 küsur gemilik dev bir filom olmuştu. Yeni teknolojiler, dünya harikaları, birimler, yapılar, vesaire de var elbette ama onları da keşfetmeyi size bırakayım.

Bu arada önemli bir konudan, yapay zekâdaki gelişmelerden hiç bahsetmedim. Tamam halen anlamsız tekliflerle, saçma askeri hamlelerle karşınıza çıktıkları oluyor ama bir süre oynadığınızda ciddi bir gelişme olduğunu da fark ediyorsunuz. Özellikle de şehir almak konusunda eskisinden çok daha etkili olduklarını gözlemledim (öyle).

Sahi unutmadan; uygarlıklar arasında bazı önemli güç dengesizliklerinin olması, casusların elde ettiği bilgileri ileterek çok kolay dostluklar elde edilebilmesi, kültürel zaferin nispeten kolaylaştırılsa da hâlâ çok zor olması gibi birkaç eksik tarafa değindiğim küçük bir paragraf açayım da en sevdiğim strateji oyununa objektif yaklaşıyormuşum gibi olsun bari...

Gods & Kings, *Civ V*'in zaten iyi işleyen sistemini daha iyi hâle getirmekle kalmamış, üzerine oyunun akıcılığını bozmadan iki önemli yapı eklemiş. Yeni uygarlıklar, birimler, wonder'lar vs. de cabası. Her genişleme paketinde olması gerektiği gibi bolca yenilik getiren derli toplu bir paket olmuş. Bu saatten sonra *G&K*'siz *Civ V* düşünülemez.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

%80 oranında iyi çalışan bir sistemi alıp bu oranı %90'a çıkaran, üzerine de yeni birçok özellik ekleyen bir paket.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PERDENİN ARKASINDAKİ GÖZLER -ALİ SEZGİN

THE SECRET WORLD

BULUNDUĞUMUZ DÜNYADA onca farklı yaşam türü varken neden canavarların var olamadığını hiç düşündünüz mü? Çünkü bizim kendi canavarlarımız var ve burada onlardan başkasına yer yok. Küçükken yarattığımız, bizimle büyüyen o pis yaratıklara ihtiyacımız kalmadı. Geceleri dolabı tıkırdatan o isimsiz varlık sizi hâlâ korkutuyor mu? Komik olmayın. Tek bir tuşla binlerce insanı öldüren, hayatları karartan, insanları asla kurtulamayacakları, hatta çocuklarının bile orada çalışmak zorunda kalacağı fabrikalara köle eden canavarlarımız var bizim. Bir dolap dolusu canavarın, kumsala çıkan bir ahtapot adamın bile korkacağı yaratıklar bunlar. Kusura bakmayın mutantlar, canavarlar, size bu dünyada yer yok çünkü biz zaten kendi kendimizin canavarlarıyız.

The Secret World ismi akla biraz da bunu getiriyor işte. Kimsenin davet edilmediği bir partiye çağırılmışsınız ve yavaş yavaş oradaki insanları ve dünyayı tanımaya başlıyorsunuz. Yine de insan onlarca mit ve hikâyenin arasında birkaçının gerçeklik payına sahip olup olmadığını merak etmeden duramıyor. Cthulhu gerçek olsa, Boğaz Köprüsü'nü parçalayarak çıksa veya bir gün mezarlar ölülerini kussalar acaba dünyanın vereceği tepki ne olurdu? Magazin kanalları hâlâ olur muydu? Veya Dracula televizyona çıkıp bizim yorumcularımızla bağıra bağıra tartışır mıydı? Felaketlere hazırlıklı olmak önemli elbette ama özellikle Türk insanının kafa olarak bir Cthulhu veya Kreşa'yı kaldırabileceğinden de şüpheliyim.

BENİM CANAVARIM DAHA GÜZEL

Secret World biraz da bu kafanın oyunu işte. Aklınıza gelebilecek bütün komplo teorilerinin, canavarların gerçek olduğu bir dünyada, hayatta kalmaya çalışıyor olacaksınız. *Secret World*, dünya üzerindeki belirli bölgelerin işgal altında olduğu ve çok ciddi tehlikelerle boğuştuğu bir ortamda, büyük odaklara karşı savaştığımız, bunları zaman zaman kontrol altına almaya, bazen de tamamen defetmeye çalıştığımız bir oyun. Toplamda üç büyük güç var ve oyuncunun bunlardan biriyle taraf olması bekleniyor. Kötülükleri yok etmeye ant içmiş Templarlar, Illumunati ve Asya'daki bütün yeraltı güçlerinin bağlı olduğu gizli birlik Dragon. Hepsinin planları ve yöntemleri ayrı olsa da, ulaşmaya çalıştıkları nokta aynı; *Gizli Dünya*›yı ve onun güçlerini ele geçirmek.

Dünyayı yönetecekseniz, çıkarken açık unuttuğunuz zombi istilasının başınıza bela olmasını istemezsiniz değil mi? İşte bu noktada nerede durduğunuzu tam olarak anlamanız gerekiyor. Karakteriniz kim veya ne olursa olsun seçilmiş kişi olmayacak ancak yine de dünyanın gizli canavarlarına karşı durabilecek yetenek ve güce sahip az sayıda karakterden biri durumunda olacaksınız. Tarafınız ve müttefikiniz kim olursa olsun pek çok yüzü ve dehşeti olan düşman ortak, dolayısıyla hem senaryo hem de olay kurgusu ufak farklılıklar dışında aynı yönde ilerliyor.

Anarchy Online'dan *Age of Conan*'a pek çok Funcom DVO'sunu denemiş bir oyuncu olarak *Secret World*'de az çok ne yapılmak istendiğini anlayabildiğimi düşünüyorum. Klasik DVO anlayışını değiştirmek yerine onu derinleştirmeyi ama bunu yaparken de *WoW* gibi ana akım oyunlarla büyümüş oyuncuların yabancılaştırmamayı istiyorlar. Bunu yapmanın pek çok yolu var aslında ama *Secret World*'un tuttuğu yol da fena değil. Oyunda her ne kadar Tank, DPS ve şifacılık gibi temel kavramlar bulunuyor olsa da, bir sınıf seçerek bunlara ulaşmak diye bir şey yok. Onun yerine yetenek ağacını kullanarak kafanıza göre bir sistem yaratmanız gerekiyor. Kendinizi teorik olarak



Canavarlar değişiklik gösterse de tema hep aynı, kıyamet günü geliyor ve cehennem bunu bekleyemeyecek kadar sabırsız.

YİNE Mİ?

Bir incelemede "Yine mi?" kutusu varsa o oyunun yaptığı yanlış bir şeyler var demektir. Secret World sıradışı bir oyun olmaya çalışsa da bunu pek çok oyunun uğruna büyük fedakârlıklar yaptığı denge unsurunu görmezden gelerek yapmış. Elbette muhteşem atmosferine rağmen yavan kalan oynanış elementleri de Secret World'ün sıradan yanlarının başında geliyor.

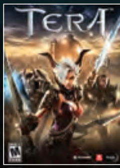
en güçlü olduğuna inandığınız yapıya ulaşmaya adamak zorunda da değilsiniz, toplamda dokuz silah ve her birinin farklı oyun tiplerine uygun büyüleri var. Elinize Chaos büyüsü ve tabanca alıp, ister saldırıları savuşturan bir tank, isterseniz de arkadaşlarına destek veren bir şifacı olma şansına sahipsiniz. Başta çark sisteminin etkili ancak kullanıcı dostu olmadığını düşünebilirsiniz. Çünkü gerçekten öyle, çarkta belirli dişlilere bakarak puan yatırmadan önce nereye gittiğinizi ve daha da önemlisi ne olmak istediğinizi görebiliyorsunuz ancak bunlar sadece yazıdan ibaret. Örneğin ağaçlara ve yetenek puanlarına bakıyorum, kılıç yeteneklerinde ilerlersem dünyanın en güçlü adamı olacakmışım gibi görünüyordu. Kulağa oldukça havalı ve eğlenceli geliyor ama saatler harcayıp o yeteneği aldığımda hem menzilinin hem de hasarının çok sınırlı olduğunu keşfettim. Sorun şu ki oyunda bu şekilde çalışan çok fazla yetenek var. Neyin iyi, neyin kötü olduğunu bizzat denemeden keşfetmenin hiçbir yolu yok ve bunu yapmanın bedeli zaman birimi cinsinden çıkıyor, kullanmaya başladığınızda işinize yaramadığını fark ettiğiniz her yetenek için harcadığınız vakit çöpe gidiyor. Yedi tane aktif olarak kullanılan, yedi tane de karaktere ve yan özelliklere etki eden pasif yetenek seçerek toplamda 14 özellik alıyorsunuz. Dolayısıyla ekranı özelliklerle doldurmak veya ardı ardına bütün güçlü yetenekleri kullanmak söz konusu değil. Bu da yetenek seçimini daha önce olduğundan çok daha önemli hale getiriyor. Dilerseniz Funcom'un sizin için hazırladığı ağaçlardan bir tanesini de seçebilirsiniz ama

World of Warcraft: Cataclysm



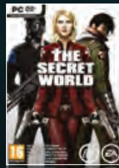
>

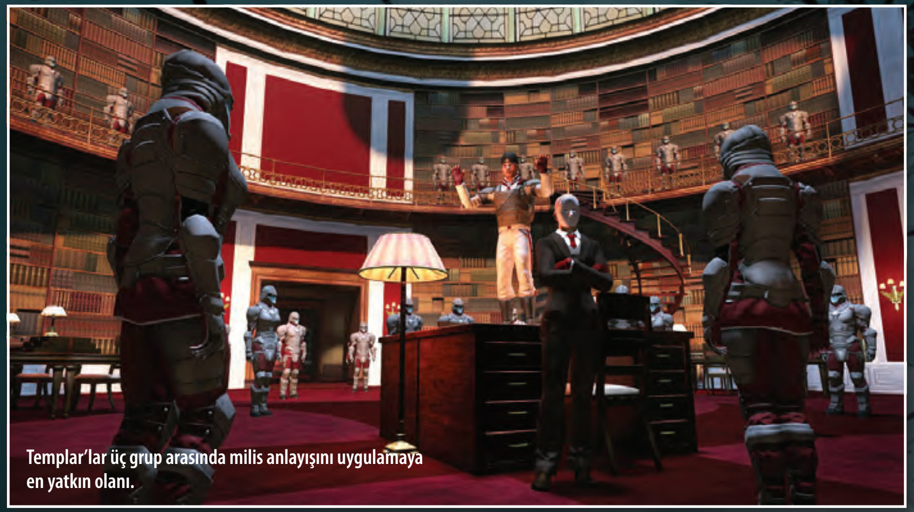
Tera Online



>

The Secret World





Templar'lar üç grup arasında milis anlayışını uygulamaya en yatkın olanı.

kendi arızalarınızı taşıyan, eşi benzeri olmayan kusurlu bir karakter yaratmak varken, kusursuzu kim ister ki?

Secret World'un garip "özellik çarkı" haricinde belirgin bir seviye sistemi de yok. Bu sayede bölgeler ve görevler arasında rahatça geçiş yapabilmek mümkün. Oyundaki sınırlama, doğrudan yetenek puanları sayesinde geliyor. Güçtür, zekâdır bunları artırmak yerine kullandığınız silahtaki becerinizi veya giyilebilecek zırhın seviye limitini artırıyor ve buna uygun olarak ilerliyor olacaksınız. Oyunda doğrudan ilerlediğim iki ana karakterim vardı, bir tanesinde sürekli olarak grupla oynadığım için zırhtan ziyade silah becerilerimi artırmışken, diğerinde doğrudan zırhlara abanmak zorunda kaldım. Eninde sonunda her şeyi belirli bir seviyeye getirmek gerekiyor ancak o noktaya dek oyunun sizi özgür bırakması hoş bir hareket olmuş. Bu noktada seviye yapısıyla *Secret World*'ün sıradışı olmaya çalışırken aslında sadece gereğinden daha karışık bir oyuna dönüştüğünü az çok anlamışsınızdır. İlk beş altı saatinizde fikir edinmek için, yapımcının YouTube'a koyduğu ve en az Secret World kadar gizemli videoları izlemeyi düşünüyorsanız, uyarayım; kafanız daha çok karışacak, verdiğiniz her kararı sorgular hale geleceksiniz.

GÖZ UCUNDA KALAN O YARATIK

Secret World kısa bir giriş bölümünün ardından yeteneklerinizi ve tarzınızı belirlemiş halde ilk bölge olan Kingsmouth'un göbeğine bırakıyor sizi. Kingsmouth'taki tüm olaylar birbiriyle ilintili olsa da bütün bölgenin tek ve büyük bir felaketten muzdarip olduğunu sanmayın. Şehri kuşatma altına alan zombiler kendi saflarına yeni müttefikler katmak için birbirlerini yiyedursun, okyanus tarafından da deniz canavarları bitmek tükenmek bilmeden karaya adımlarını atıyorlar. *Secret World*'de doğrudan seslendirilmiş, sinematikleri animasyonlarıyla yüklü doyurucu bir ana öykü var, ancak buna doğrudan odaklanarak ilerlemeye çalışmak hem imkansız hem de biraz sıkıcı olurdu. Onun yerine bir bölgeye gittiğinizde konuştuğunuz gördüğünüz herkes size yan görevler sunuyor olacak. Yerde yatan bir cesetteki not kağıdından, konuşmanız gereken görgü tanıklarından hatta hiyerogliflerden bile görev aldığınız oluyor. Dolayısıyla içerik kıtlığı gibi bir sıkıntı olur mu diye korkmayın, oyun sizi pek boş bırakmıyor.

Kingsmouth'ta parçalanmış polis arabası içinde bulduğum telsizden ilk görevimi aldım. Açıkçası çok farklı bir şey beklemiyordum ama yine de benden istenen ilk işin çevredeki zombilerden on tanesini kesmek olduğunu öğrendiğimde sıkıntıyla iç çektim... Oyunda üç tür görev var. Bunlardan ilki, niyeyse tüm DVO yapımcılarının olmazsa olmaz olarak belirlediği, "şeytanlar bu sene çok çoğaldı, 10 tanesini kes gel" görevleri. İkincisi, dövüşten çok ilerlemeye dayalı, tamamen dakiklik ve saklanma gerektiren gizli hedefler ve son olarak da zeka ve inceleme gerektiren ve nadiren dövüştüğünüz araştırma görevleri.



Giriş bölümünde yaşayacağınız Tokyo Metrosu flashback'iyle, neler olduğunu öğrenirken oyunun zindan sistemi hakkında da fikir sahibi olacaksınız.



THE SECRET WORLD'ÜN EN GÜZEL YERİ, GİZEMLİ ATMOSFERİ. VE MAALESEF KEŞFETTİĞİNİZ HER GİZ GİBİ, BÜYÜSÜNÜ HIZLA KAYBEDİYOR.

Bunlar arasında gizlilik olayı ne yazık ki *Secret World*'de olması gerektiği kadar heyecanlı ve ilgi çekici değil. Herhangi bir DVO'da yüksek seviyeli yaratıkların arasından geçmeye çalıştığınızı düşünün, daha fazlası değil. İnceleme-araştırma temalı maceralarsa benim oldukça ilgimi çekti. Normal bir görev olsa belki en fazla 15-20 dakikada geçer gidersiniz, ancak bu görevler detaylara fazlasıyla odaklanmayı gerektiriyor. Bazen bilgisayarına girdiğiniz zombileşmiş doktorun odasındaki müzisyenin posterini, bazense mors kodlarını çözmeye kadar varan zorlayıcı bulmacalar var. Çoğu zaman ödülleri iyi olsa da vakitten kazanmak isteyen oyuncular, *Secret World*'e muhtemelen bu araştırmalara yardımcı olsun diye eklenen internet tarayıcıyla kolaylıkla çözüme ulaşabilirler.

SAVAŞMA KEŞFET

Kingsmouth diyordum, zombi diyordum, sonrasında görevleri anlatmaya daldım işler karıştı. Kingsmouth oyunun ilk ciddi bölgesi, klasik DVO'lara alışık bir oyuncu olarak oluşturulan atmosfer beni fazlasıyla etkiledi. Yolda farları yanık içi boş arabalar, uzakta avını yakalamış siluetlerin görüntüsü ve elbette ki ayaklarını sürüyerek ilerleyen zombilerin sesleri... Eğer *Secret World*'ün muhteşem bir oyun olduğunu düşündüğüm bir an olduysa, muhtemelen işte bu sahnelerden birinde olmuştur. Ama maalesef bu hayranlık çok uzun süremiyor, biraz heves, biraz da merakla kendinizi zombi güruhunun ortasına atmanızla o muhteşem atmosferin yarattığı büyünün bozulması bir oluyor. Dövüş sistemiyle bir derdim yok ama dövüşün kendisi inandırıcı olmadıktan sonra sistemin iyi olması neye yarar...

Karakterinizin kılıç mı sallıyor, otomatik tüfekle kurşun mu yağdırıyor veya büyü mü atıyor, aralarında hiç fark yok, vuruş hissi yok. Zombilerin gruplar haline üzerime saldırması da beni heyecanlandırmıyor. Hatta devasa yaratıklarla tek başıma yaptığım dövüşler bile aradığım heyecanı, hazzı bana yaşatmak yerine, kimin sağlık puanlarının daha önce biteceğini hesapladığım sıkıcı bir matematik hesabına dönüşüyor. Ama bütünüyle yavan bir deneyim de diyemeyiz *Secret World*'e. Örneğin perili eve ilk girişim (burası gerçekten korkunçtu) veya Mısır'da Piramitleri keşfedişim kelimenin tam anlamıyla inanılmazdı. Peki perili eve girdikten sonra ne oldu dersiniz? Hiç, evin hayaletini dövdüm, çıktım gittim. Piramitler için de aynısı geçerli. Bir şeyleri keşfetme aşaması ne kadar başarılıysa dövüşmek de bir o kadar manasız ve tekdüze. Kingsmouth sonrası bölgelere ve getirdiği atmosferlere kesinlikle laf etmiyorum; Savage Coast, Mısır ve Transilvanya ayrı ayrı güzel ve ilginç hikâyelere sahip bölgeler. Sorun vasat

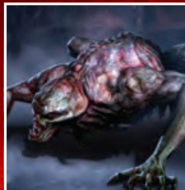

Kalıcı savaş alanlarında fabrikaları ele geçirmek için bölgenin koruyucusunu yenmek gerekiyor.

SECRET WORLD'UN CANAVARLARI



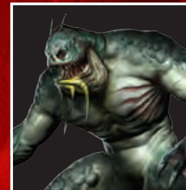
Zombiler

Zombiler, farklı nedenlerle ortaya çıksalar da hepsi aynı basit içgüdüyle hareket ederler: Açlık. Onlar için kelimenin tam anlamıyla açık büfe olduğunuz bir dünyada, kaçmanız sizi sadece fast food yapar. Beyinsiz olabilirler belki ama doymak bilmeyen açlıkları ve sürü halinde hareket etmeleri onları tehlikeli kılıyor.



Wendigo

İnsanı dehşete düşüren duruşu dışında da hakkında fazla bir şey bilinmeyen Wendigo'lar genel olarak ormanları kendilerine mesken edinmiş durumdalar. Wendigo, tek başına avlanır ve bunun için minnettar olmalısınız. Birden fazla Wendigo ile karşılaşırsanız seviyenize aldırmadan kaçmak yararınıza olacaktır.



Deep One

İsimlerinin kendilerini ele verdiği üzere derinlerde yaşayan bu sualtı varlıkları fazla zeki olmamakla birlikte, yaklaşan kıyameti hissetiklerinden olsa gerek İngiltere çevresinde dalga dalga karaya vurmaya başladılar. Sudaki çevikliklerini karada da koruyan Deep One'lar sadece gelecek daha büyük güçlerin habercisi konumunda.

dövüş sistemi ve animasyonların oyuncuya daha fazlasını vermiyor olmasında.

Oyuncuları birbiriyle çatıştıran PVP, Funcom'un en iyi kotardığı işlerin başında geliyordu. *Secret World*'ün de PVP'si ve sistemi gayet düzgün ama ne yazık ki işlevsellik konusunda biraz sınıfta kalıyor. Kalabalık dövüşlerde bile denge namına fazla bir şey yok. Zaten menzilli sınıfların çoğu saldırısının oyuncunun hareket etmesine imkan verdiğini düşünürsek, özellikle yakın dövüşü tercih eden oyuncuların ciddi anlamda sorunlar yaşadığını söyleyebilirim. Rakibi yavaşlatan veya kaçmasına izin vermeyen yetenekler elbette var ama bunları kullanmak için verilen hasardan ciddi anlamda feragat etmek gerekiyor. Menzilli oynayan oyuncularınsa düşmanını yavaşlatmaya çok da ihtiyacı yok, zira illa ki kaçarak daha fazla hasar veriyor olacaklar.

Stonehenge gibi tarihi mekanlarda geçen klasik arena temalı maçlar haricinde en büyük orijinallik ise sabit savaş alanları sayesinde olmuş. Toplamda 5 ana bölgeden oluşan bu noktaları ele geçiren birlik, normal oyunda da kullanabilecekleri stratejik üstünlüklere kavuşuyor. Bu kısmın eğlenceli olduğunu söyleyebilirim ama bu da 20 oyuncunun bir arada gezerek 2-3 kişi bulunca üstlerine abanmalarından öteye geçemiyor.



İKİNCİ GÖRÜŞ -NOYAN AKATLI

GÖREVİMİZ, GİZEMLİ GERÇEKLERİ GÖREBİLMEKTİR

Değişik bir içerik, özgün bir yetenek sistemi, farklı bir dünya vaatleriyle kapılarını açtı The Secret World. "Farklı bir dünya" dedim de, alıştığımız (aslında biraz da bıktığımız) MMORPG'lerden farklı bir dünya sunuyor biz oyunseverlere. Elf – cüce – orc çekişmeleri ya da lazer ışınlı kılıçlar, enerji tüfekleri yok buralarda. Londra, Seul, New York gibi metropoller ve kulağımızla dinlediğimiz, gözümüzle okuduğumuz esrarengiz olaylar, gizemli kapılar, kurt adamlar, şehir efsaneleri, karanlık hikâyeler var. Korku – gerilim – polisiye meraklısı kitapseverlerin dikkatinden kaçmayacak birçok irili ufaklı "sürpriz yumurta" serpiştirilmiş sokak aralarına, NPC isimlerine, tabelalara.

Peki, oynanış nasıl? Yenilikler? Grafik, ses, animasyon, eşya – ödül – görev – yetenek sistemleri? (Soru işaretlerini cevaplamayı ruhunda barındıran bir oyuna da böyle soru işaretleriyle yaklaşılmak yakışır işte.) Gizemli Dünya'da yaşadığım saatler boyunca aldığım notlara göre, en çok görevleri ve görev sistemini beğendiğimi söyleyebilirim. Sınırlı sayıda ve farklı türlerde (ana hikâye, soruşturma, şifre kırma,aksiyon vb.) görev alabiliyoruz, aşama aşama ilerliyoruz ve ödül olarak eşya haricinde yetenek puanları kazanıyoruz. Burada iş biraz çatallaşıyor zira 500'den fazla yetenek var seçebileceğimiz. (Hepsi başlangıçta açık değil elbette.) Özellikle soruşturma görevlerindeki bulmacaları çözmek zevkliydi diyebilirim. Yetenekler ise biraz karmaşık geldi doğrusu, hangi grup yetenek hangisiyle uyumlu ve daha işlevsel kullanılıyor, bu da oyundaki gizemlerden birisi.

Toparlamam gerekirse; değişik görevlerini, yenilikçi yetenek sistemini, gizemli atmosferini, seslendirmeleri beğendiğim, dövüş sistemi ve animasyonlarına, eski moda grafiklerine dudak büktüğüm, on oyuncudan dokuzunun "DPS" (hasar verici) karakter geliştirmesine çok da şaşırmadığım bir oyunu denedim sıcak temmuz günlerinde. Tabii ki, aşağıdaki not önümüzdeki aylarda gelecek yeni içeriklere göre biraz yükselecek ya da düşecektir.

Not: 7.4

Bu ay bir DVO yazacak olmam sebebiyle uzun süre başka hiçbir oyun oynamadan *Secret World*'e odaklandım. Buna rağmen, oyun gerçekten çok ama çok dolu ve içeriğin tamamını 15- 20 günlük oyun süresiyle görmenin pek mümkünatı yok. Şu anda kafamda iyi kötü bir not olmasına rağmen, gerçek anlamda *Secret World*'ü değerlendirebilmek için bir ay daha oynamak daha sağlıklı olacak. Bu noktada oyunu tavsiye edip etmeyeceğimi soruyorsanız korkarım cevabım çok olumlu olmayacak. Betasıyla fazlasıyla keyif veren *Guild Wars 2* kapıdayken, *Secret World* gibi karışık duygular uyandıran bir oyunun çok şansı olacağını sanmıyorum.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Muhteşem atmosfer ✔ Kişiselleştirmeyi mümkün kılıyor
- ✔ Dolu dolu içerik ve görev var
- ✖ Düzeltilmesi gereken çok fazla hata var ✖ Dövüş sistemi sıkıcı





Savaş alanında tarafların karışmaması için her ekibin kendine ait bir kostümü var

→ **Tür:** Devasa Online RYO → **Yapım:** Funcom → **Türkiye dağıtıcısı:** Aral (130 TL) → **Aylık Ücret:** 15 Dolar → **Yaş sınırı:** 12+ → **Sistem:** Ekonomik
→ **Web sitesi:** thesecretworld.com

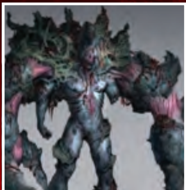
İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ ✔ Eşyaların yetenek puanına bağlanması ✖ Bölgelere bağlı eşya çeşitliliği/modeli az

GÖREV SİSTEMİ ✔ İncelemeye ve keşfetmeye dayalı görevler ✔ Oyuncuyu araştırmaya itiyor ✖ Laf olsun torba dolsun temalı görevler

DÖVÜŞ SİSTEMİ ✔ Seçilebilir seçenek sayısı 7 ile sınırlandırılmış, seçimler daha önemli ✖ Silahların kendine has kullanım hissi yok ✖ Sıkıcı animasyonlar ve yetenek özellikleri

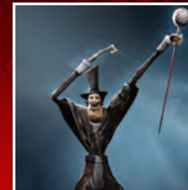
SINIF SİSTEMİ ✔ Karakterinizi kişiselleştirebileceğiniz derin çark sistemi ✔ Güç ve silah seçenekleri ✔ Kafanızdaki kahramanı yaratabiliyorsunuz ✖ Alışmak ve öğrenmek zor



Draug
Yüzyıllar içinde denizlerde kaybolan denizcilerin dönüştükleri varlıklar olan Draug'ların kime hizmet ettiği tam olarak bilinmiyor. Bazıları bu varlıkların büyüyle bağlanabileceklerini iddia etse de, onları zamanında kontrol altına alan daha büyük bir güç olduğu bir gerçek.



The Akab
Lovecraft mitoslarında da geçen Ak'ab'lar yıllarca büyücülere hizmet eden ölüm makineleri olarak varolduktan sonra tarihte bir noktada özgürlüklerini kazanıyorlar. O zamandan beri de uykuda bulunan bu korkunç varlıklar, diğer bütün mitolojik canavarlar gibi uyanışa geçiyor.



Bogeyman
Dilimizdeki karşılığı öcü olan bu yaratıklar "eğlence arayan ruh" gibi dursalar da, karşılaşılabilecek en korkunç canavarlardan biri. Şu noktada bir eğlence parkında ikamet ettiği söylenen Bogeyman, ilüzyonları ve bazen gerçekliği tamamen değiştiren büyüleriyle karşılaşacağınız en güçlü düşmanlardan biri olacak.

YA ŞİMDİ ALACAĞIZ YA DA SONRA. AMA MUTLAKA ALACAĞIZ! -BURAK AKMENEK

BATTLEFIELD 3 PREMIUM

ŞU ANDA OKUMAKTA olduğunuz yazı Serpil'in başının etinden bir kısmının azalmasına ve benim bol bol protein kazanmama neden olmuştur. Evet yanlış okumadınız. *Battlefield 3 Premium* elime geçinceye kadar resmen Serpil'in kafasında tüm gardrobumu ütüleyip kalan kısmından türlü yaptım. Derginin üst kat merdivenlerinden her inişimde ve haliyle her çıkışımda *(ortalama olarak her saat başına, 5'er dakikalık aralarla 2 kere yani -Serp.)* ona aynı soruyu defalarca sordum. "*Close Quarters* geldi mi?" Serpil bile benim hiçbir oyunu bu kadar heyecanla beklediğimi görmediğini söyledi. Halbuki *CoD: Black Ops II* için ona neler yapacağımın daha farkında değil.

CLOSE QUARTERS ELLERİMDE

Veee hayır efendim öyle kuru kuruya *BF3: Close Quarters* yazıp *Premium*'un diğer kısımlarını atlamayacağım. Öyle kocaman bir paketin içerisinden *Close Quarters*'ı ayıklamak, ziyaret için gittiği şehirde Papa'ya "Efendim buradaki genelevler hakkında ne düşünüyorsunuz" diye soru sorup, Papa'nın "burada genelev mi var" cevabını da gazetede "Papa genelevleri sordu" diye manşet yapmaya benzer. Evet, *Close Quarters* çok açıkça oyuncuları *CoD: MW*'den çalmak için *BF3*'ün attığı bir adım. Bir oraya bir buraya kayan oyuncuları toptan kendisine bağlamak için yaptığı bir hamle. Üstelik rakibin berbat bir DLC'yle çıkıp geldiği bir tarihte, eze eze yaptığı bir hamle. Başarılı mı? Kesinlikle evet! Her yaptığı işi ilk önce Xbox kullanıcılarına sunduğu ve PC'ye yaklaşık bir ay gecikmeyle getirdiği için *Battlefield*'a açıkça küfrü bassam da *Close Quarters* olmuş kardeşim.

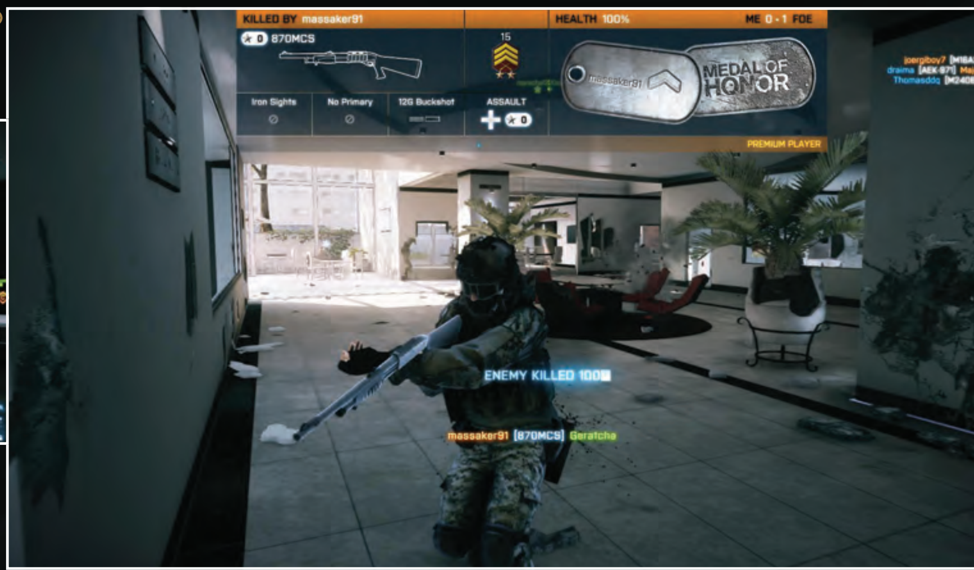
Yeni silahlar, yeni künyeler, süsler püsler falan kısmını bir geçelim. Bu anlamsız eğlencelikler bizleri çok kandıramıyor artık. Hatta dört haritanın klasik küçük harita mantığına uygun olarak "büyük çatışma ortada olacak, yanlardan akılabilecek, aşağıda/yukarıda tüneller/geçitler bulunacak, şuralar darboğaz olacak" öngörüsüyle tasarlandığını görmek için çok açıkgöz olmaya da gerek yok. Zaten küçük haritanın başka yapım şekli de yok. En fazla *Black Ops*'taki gibi kayılabilecek ipler falan koyarsın ki millet oradan her kayanı takır takır aldığından kimse kullanmaz (evet bir süredir fena halde çok oyunculu modda FPS oynuyorum, şu ara *Son Silah*, *Blacklight: Retribution* ve *Tribes: Ascend*'e de sardırdım ama o başka bir yazının konusu). Her haritada bir iki defa oynadıktan sonra işin ince tarafları öğrenmeye başlıyorsunuz. Ondan sonra karşı takımın az zekâlı adamlarını alıp puana puan demiyorsunuz. Taa ki daha zekiler sizin ne yaptığınızı fark edip üstünüze çullanana kadar. Bu haritalar *BF3*'ün takım oyunu mantığına asla ihanet etmiyor. Eğer takım halinde davranmazsanız nalları kısa sürede dikersiniz.



Bazen şu oyuna Max Payne olarak girebilsem her şey ne kadar farklı olurdu diye düşünüp hüzünleniyorum.

Hâlâ aynı kafa. Vücudun yarısı duvarın içerisinde kapma yatan salaklar bir de bunu bir yetenek sayıyorlar.





Close Quarters'ın mantığı aslında benim gibi hızlı oyunu seven oyuncuları *BF3*'ün derin silah koleksiyonuyla ve bence rakipsiz Frostbite 2 motoruyla tanıştırmak. Her haritada o düzgün, derli toplu ortamlar o kadar güzel parçalanıyor, su boruları öyle bir patlıyor, camlar, arabalar öyle bir havaya uçuyor ki zaten 10 dakika sonra ortada kırılmamış hiçbir şey kalmıyor. Bu arada bu sıkışık ortamda maalesef pompalıyı eline alan biraz daha üstün oluyor ama RPG'nin gücünün çok azaltıldığını rahatlıkla söyleyebilirim. Oyunu o kadar oynadım, RPG'yle bir kez, o da tam göğsümde patladığı için öldüm. Bir de haritalar sıkışık olduğundan genelde bir öldürüp bir ölüyorsunuz. Bu haritalardaki en büyük problem yapımcıların spawn noktalarını tam ayarlayamamış olması. Abuk subuk noktalarda spawn olabiliyor ya da olan rakip oyuncular tarafından öldürülebiliyorsunuz. Ek paketin bir avantajı ise çok hızlı seviye atlamaya imkan tanıması ve yeni gelen iki moddan biri olan Gunmaster.

Aslında Gunmaster'a başka oyunlardan da alışkınız. Önce elimizde tabancayla oyuna başlıyoruz ve adam indirdikçe elimizdeki silah değişiyor. Bir yandan kaç oyuncunun elinde hangi silah olduğunu görüp ona göre oynuyorsunuz. Bence çok eğlenceli. Dört harita az geliyor ama olsun. Son olarak *Premium* ile oyun puanınızı sıfırlayabildiğinizi de ekleyeyim. Oyuna ara verip geri döndüğünüzde veya haritalara alışırken bol bol öldüyseniz buradan puanınızı sıfırlayıp (rütbe değil ölüm/öldürme vs. kayıtları) hakkınız olan puanları profilinizde gösterebilirsiniz. Oyundaki haritalarda ise minik espriler saklı. Mesela ofislerin arasında çatıştığınız 925 haritası adını aslında çalışma saatlerinden (nine to five - dokuzdan beşe) alıyor.

BEN OLSAYDIM

En az bir haritada helikopter kullanımına izin verirdim. Böylelikle helikopterle tüm katın çatır çatır taranmasına ve binadan çıkan üç dört RPG'nin helikoptere dalmasına şahit olabilirdik. Bir de RPG'lerde olduğu gibi pompalı tüfekler ve sniper tüfeklerinin de gücünü azaltırdım. Çünkü her iki silah da tek vuruşta adam alabiliyor ve aslında sıkışık bölgelerde kafa kafaya çatışmanın keyfini size yaşatmıyor. Son olarak binalarda üst kattan halatla alt kata inilebilecek noktaların bulunması da oyuna başka bir keyif katabilirdi.

Battlefield 3: Premium



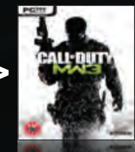
>

Battlefield 3



>

Call of Duty: Modern Warfare 3



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Hızlı çatışmalar ✔ Çabuk seviye atlayabilmek ✔ Premium öncelikleri
- ✔ Tek seferde Mart 2013'e kadar tüm ek paketleri edinebilmek
- ✖ Her paket her oyuncuya hitap etmeyebilir



İşimi çalıların içerisinde ve temiz yaparım arkadaş. O künyeyi de bir zahmet alayım.

GEL PREMIUM BURAYA

Premium paketinin genel içeriğine gelelim... *Back to Karkand*'ı zaten daha önce yazmıştım. Dört klasik *Battlefield* haritasını alıp baştan yapmışlardı ve son derece başarılıydı. Ama asıl olay bundan sonra gelecek üç pakette saklı. Bu arada bu paketlerle *Premium* aslında kendi parasını çıkarıyor. Parayı basıyorsunuz ama beş paketi birden alıyorsunuz: *Back to Karkand*, *Close Quarters*, *Armored Kill*, *Aftermath* ve *End Game*. Üstelik sunucu sırasında önceliği almak gibi bir VIP hizmeti de pakete dahil. Son üç paketin hepsinde dört yeni harita, yeni silahlar ve araçlar geliyor. Ama *Close Quarters* yakın savaşa odaklanan tek paket. İçimden bir his *Aftermath*'te de bir şeyler olacağını söylüyor ama bekleyip göreceğiz. Ayrıca *Armored Kill*, *BF3*'ün en büyük haritasını içerecek. *Armored Kill* eylülde, *Aftermath* aralıkta ve *End Game* Mart 2013'te gelecek. Yani *Premium*'u bir kez alınca Mart 2013'e kadar çıkacak tüm ek paketleri almış oluyorsunuz. Hepsiyle beraber yeni başarı görevleri, silahlar, künyeler vb. şeylerin geleceğini ise kolaylıkla öngörebiliyoruz. Yani *Battlefield*'ın uçsuz bucaksız savaş alanlarında yepyeni çatışmalara atılabileceğiz. Genelde araçların olmadığı, piyade haritalarını tercih eden birisi olarak tamamen zırhlıların kapıştığı haritalar da bana gayet dengeli geliyor. Ama berbat bir takımla oynarken etrafım tanklarla sarıldığında ve sırf puan almak için kaldırılıp tekrar öldüğümde çıldırıyorum. Bana öyle geliyor ki yeni paketler oyuncuları takım oyunu oynamaya daha fazla zorlayan yapıda olacak. Çünkü *BF3*'te takım oyunu oynamıyorsan ezilmeye ve haliyle eğlenmek için oturduğun masadan öfkeyle kalkmaya mahkumsun.

Ayrıca Premium, PC oyuncuları için de oyuna bir ay önceden oynama hakkı tanıyor. Yani her durumda "premium" isminin hakkını veriyor. Eğer *Battlefield 3*'ten vazgeçmeye henüz niyetiniz yoksa, "keşke başka bir şey dileseymişim" diyeceksiniz.

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** EA Dice → **Dağıtım:** EA / Aral → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 199TL → **Dijital İndirme:** 50 Euro (Origin)
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** www.battlefield.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

BF3'ün değeri katlandıkça katlanıyor.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

AY NE ŞİRİN BİR CAMAROO! -MERT YİĞİT DOĞRU

Bang Bang Racing

LANETLENDİM SANIRIM ben. Geçtiğimiz aylarda incelediğim ve kısa süreliğine arcade yarış oyunlarına küsmemi sağlayan Dirt: Showdown'ın ardından bu ay da payıma Bang Bang Racing'in düşmesi başka nasıl açıklanabilir ki? Hı?

DERKEN...

BBR'yi inceleyeceğimi duyduğum ilk an, aklımdan bu cümleler geçti. Şu anda oyunu kurmuş, inceleyip bitirmiş, hatta yalayıp yutmuş biri olarak söyleyebilirim ki... O değil de bu oyun çok kısa yahu! Her şeyden önce bundan bahsetmem gerek, toplasan 4-5 saatte bitiyor çünkü BBR. O da kariyeri bitirdikten sonra, neredeyse tamamen aynısı olan Championship'i oynarsanız yani. Neyse böyle dan dun konuya girmeden önce kaldığım yerden devam edeyim ben en iyisi. Ne diyordum?

Oyunu bitirdim, evet. Ve ilk paragrafta geçen oyun öncesi düşüncelerimle, BBR'ye haksızlık ettiğimi düşünüyorum şu anda. Oyun oldukça eğlenceli ve sürükleyici çünkü. Zar zor kaptığınız birinciliği vermemek için delicesine bir hırs yaptığınız da oluyor, aynı birinciliği son anda kaptırdığınızda öfkelendiğiniz de. Yarış başlarken "Alayınıza göstericem ben şimdi, duur..." dediğim bir yarış oyununu beğenmişimdir ben arkadaş. Yoksa onun yerine "Üff, sırf incelemek için bu işkence çekilir mi be?" derdim ve demişliğim de çoktur (şaka yapıyorum). Daha da batmadan oyunun içeriğine gireyim ben en iyisi.

AY ÇOK ŞEKERLER YAA

BBR, gerçek modellerden esinlenilerek tasarlanmış tombul tombalak arabalar kullandığımız izometrik kamera açısına ve şirin grafiklere sahip arcade bir yarış oyunu. Kariyer, Şampiyona ve Serbest Yarış seçenekleri sunan oyunda normal, elemeli ya da zamanlı yarış yapabiliyoruz. Normal kariyer yarışlarında hedefimiz ilk üçe girerek altın, gümüş ya da bronz madalya sahibi olmak. Şampiyona ve kupa yarışlarındaysa, seri halinde gelen yarışlar sonucu en yüksek puanı toplayarak yine ilk üçe girmemiz gerekiyor. Kariyer ve şampiyona dahilinde adım adım ilerlerken yeni araçlar ve yollar açılıyor. Çeşitli araç renklerinin açılması içinse "yarış içinde beş tane patlayan varile çarpmak" gibi özel bir şeyler yapmamız gerekiyor ki, uğraşacak bir şeyler vermesi açısından hoş. Bir achievement gibi düşünebilirsiniz bunu yani. Bu arada, Steam'den satın alacağınız oyunda nur topu gibi 14 adet achievement bulunduğunu da yeri gelmişken söyleyeyim.

BEN OLSAM

Ben olsam böylesine eğlenceli bir oyunun çoklu oyunculu kısmını sadece split screen'e mahkûm etmezdim. Oyunun kendisi çok kısa sürdüğünden, çok oyunculu olarak internet alemlerine akmak istiyor insan. Split screen oynayacak adam genellikle bulunmuyor çünkü (babama mı sorayım ne yapayım?).

Nascar benzeri yarış pistlerinden karlı dağlara, sıcak sahillere aktığımız oyun, mekân açısından yeterli çeşitliliğe sahip. Bunun yanı sıra yolda bulunan zift, su birikintisi ve kum gibi ekstra etmenler de oynanışa bir dinamizm getirmiş. Zift, aracın kısa süre kaymasına, su birikintisi yavaşlamasına, kum ise daha iyi yol tutuşa sebep oluyor. Zifte bulanmış bir araçla kumlu bir alana girdiğinizde de, iki negatif bir pozitif doğurur hesabı ziftin etkisinden kurtuluyorsunuz. Bunun haricinde farklı modellerin daha güçlü nitro, daha iyi hızlanma, daha iyi yol tutuş ve daha fazla hız gibi farklı özellikler barındırması da iyi düşünülmüş. Örneğin bol virajlı bir yola yol tutuş özelliği yüksek bir araçla çıkmak her türlü işinize yarayacaktır. Ya da tam tersini düşünürsek, düz bir yolda yüksek performanslı (nitro ya da hız olarak) bir model ile rakiplerinize toz yutturabilirsiniz. Bu arada, çarptıktan sonra belli bir süre içerisinde patlayan variller de rakibinizin aracının ağır hasar almasını ve yavaşlamasını sağlayacaktır. Siz de bunun yerine su dolu varillere çarpmaz, rakipten gelen patlayan varillerden yemezseniz herhangi bir sıkıntı yaşamadan yarışı bitirebilirsiniz (tabii oraya buraya çarparsanız da arabanız yanmaya başlayacaktır). Ola ki bu varillerden biri önünüzde patladı ve aracınız yanmaya başladı, bu durumda tek yapmanız gereken şey sıranızı olabildiğince korumak ve etap başlarında bulunan pit-stop noktasından geçerek aracınızı tamir ettirmek olacak. Bu arada bu pit-stop noktalarının bir diğer amacı nitro tüpümüzü doldurmak olduğundan zaten bolca uğrayacaksınız buraya.

DİYORUM Kİ...

Çoklu oyuncu modu sadece "4 kişiye kadar split screen"le sınırlı kalan ve oynak kamerası nedeniyle takibi biraz yorucu olan BBR, güzel ama çok kısa (ve ismi dandik) bir oyun. Müzik ve ses efekleri de fena değil. Ayrıca split screen modunda küçük kardeşinizle çok eğleneceğinize eminim. Demosunu Steam'den indirip bir oynayın derim ben. Beğenirseniz sizindir.


"I'm a poor, lonesome cowboy."

Asfalt ağladı be!



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Şirin grafikler
- ✔ Oynanışta çeşitlilik
- ✘ Kamera göz yoruyor
- ✘ Kısa ömürlü
- ✘ Çok oyunculu mod olarak sadece split screen mevcut

TrackMania United Forever > TrackMania Nations Forever > Bang Bang Racing



→ **Tür:** Yarış → **Yapım:** Digital Rality Software & Playbox → **Dağıtım:** Kalypso Media Digital → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme**: 10$ (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası İçin:** bangbangracing.com

SON KARAR

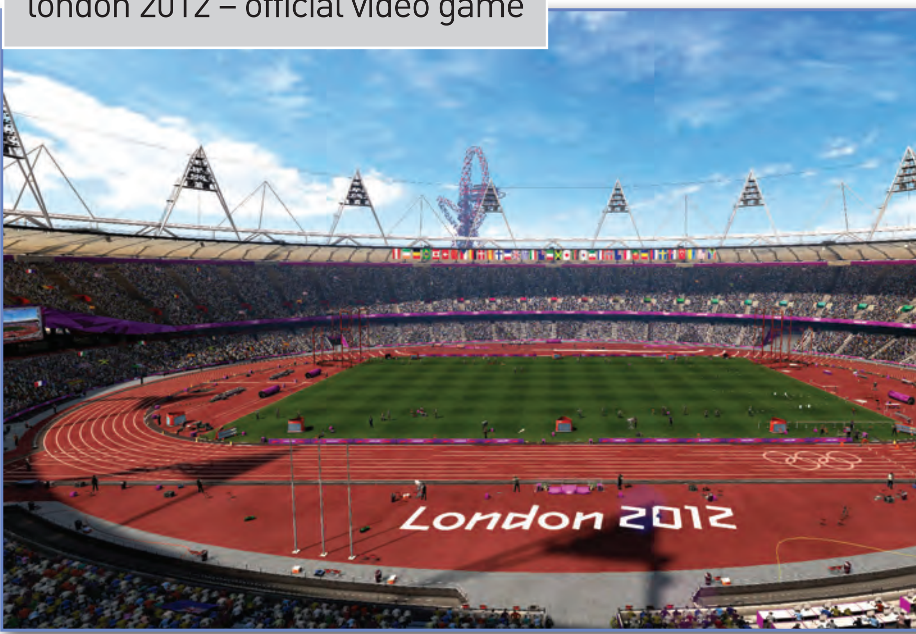
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Göz açıp kapayıncaya kadar biten bir şirinleme.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl







ÖNEMLİ OLAN, OYNAMAK... -NOYAN AKATLI

PC PS3 360

LONDON 2012 – OFFICIAL VIDEO GAME

İZLEDİĞİM İLK OLİMPİYATLARI hatırlamaya çalışıyorum, bir yanı (ABD boykotu nedeniyle epeyce büyük bir yanı) eksik kalan 1980 Moskova olimpiyatları geliyor gözümün önüne. 1984 Los Angeles'a ise Sovyetler Birliği ve Doğu Bloku katılmamıştı. Aynı zamanda unutulmaz bir kapanış töreni gerçekleşmişti '84 Los Angeles'ta, herkes Michael Jackson'ı beklerken Lionel Ritchie sahneye inivermişti. O kadar olaylıydı ki, sonraki olimpiyatların açılış ve kapanış törenlerinden fazla keyif almamıştım, en son 2008 Pekin de özgün renkleriyle (ve bir oyunseverin kayıtsız kalamayacağı ejderhalarıyla) etkileyici olmayı başarmıştı gerçi.

Pekin 2008 demişken, son olimpiyatların video oyunu tam bir hayal kırıklığıydı. Oynanış ve grafiklerin son derece yetersiz olduğunda istisnasız herkesin birleştiği incelemeleri okuduktan ve oyun içi videoları izledikten sonra denemeyi bile düşünmemiştim. Üstelik hakkında yazmaya ancak tam şu cümlede başladığım Londra 2012 Olimpiyatları'nın video oyunu hakkındaki beklentilerim de iyice dibe inmişti. Tabiatıyla, bir oyundan beklentiniz ile beğenme oran/olasılığınız ters orantılı (örneğin *Diablo III*'e gelen olumsuz tepkilerin çoğu yüksek beklentilerden kaynaklandı, eh, 12 yıllık bekleme süresinin de etkisi vardı mutlaka). Londra 2012 oyununu duyunca, eften püften grafikler, zevksiz oynanış, monoton etkinlikler, uyduruk animasyonlar canlanıyordu kafamda, daha doğrusu önyargılarımda.

ÜLKEMİZİ EN İYİ ŞEKİLDE TEMSİL ETTİM

Peki nasıl bir oyunla karşılaştım? Öncelikle beni hafiften şaşırtan olumlu özellikleriyle başlayayım: Aralarında Türkiye'nin de bulunduğu 36 ülkeden birini seçerek, her gün iki ayrı etkinliğe katılabildiğimiz tek kişilik "Campaign" modunu denedim ilk olarak. 36 ülke, 204 olimpiyat katılımcısının yanında az gibi görünse de yeterli bir sayı ki sanırım bizim için önemli nokta Türkiye'nin olması. Etkinliklerden önce, sporcuların isim ve görünüşlerini imkânlar ölçüsünde (14-15 kadar hazır sporcu tipi var, beyaz tenli, çekik gözlü, esmer, Afrikalı gibi) değiştirdim. İlk katıldığım yarış erkekler uzun atlamaydı. Toplam 40'tan fazla yarış var bu arada; atletizm (koşu-atma-atlama), jimnastik, yüzme, kule atlama, bisiklet, atıcılık, okçuluk, halter, plaj voleybolu ve kano ilk aklıma gelenler. Her yarıştan önce kontrollere ve zamanlama mantığına, kurallara alışma amaçlı bir eğitim kısmı var ki gayet aydınlatıcı bilgiler ve ipuçları veriyor kontroller ve kurallar hakkında. Hayatında hiç spor oyunu deneyimi olmayan (aslında Guitar Hero dışında pek oyun oynamamış) komşum Dicle bile kontrollere çok çabuk alıştı. Özellikle analog çubukların kullanımı hoşuma gitti, cirit atma ve okçulukta işime yaradı ama yüksek atlama ve kano kontrollerinde zorlandım. Move ve Kinect desteği de var bu arada. Ancak bir Move oyunu olan *Sports Champions*'ın London 2012'den daha başarılı olduğunu da ekleyeyim.



Grafik ve atmosfere gelelim; daha çok beğendiğim atmosferden başlayayım hatta. North Greenwich Arena, Aquatics Centre gibi gerçek olimpiyat tesisleri kullanılmış. Anlatım BBC spikeri Seth Bennett'den, yorumlar eski atlet, İskoç Allison Curbishley hanımefendiden. Spikerin anlatımı canlı ve gerçekçi, yorumcu ise bir süre sonra baydı beni nedense. Sporcuların seyircileri gaza getirip destek istemeleri, açılış töreni gecesi, madalya seremonileri ve şampiyon sporcularımız için çalan İstiklâl Marşı, gerçek salon ve sahalar oyunun en güçlü kulvarı olan atmosferi yüksek düzeye taşıyorlar.

Sports Champions > London 2012 > Beijing 2008







NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Rahat ve mantıklı kontroller ✔ Olimpiyat atmosferi ✔ Açıklayıcı ve kullanışlı eğitim modu ✔ Yanınızda bir arkadaş varsa daha eğlenceli ✔ 36 ülke, 45 etkinlikten oluşan içerik... ✖ ... ve ne kadar olsa da bir süre sonra yetersiz gelen içerik ✖ Sıkıcı ve monoton menü müziği ✖ Tek kişilik ve online modları kısa ömürlü ✖ PC sürümü gamepad gerektiriyor

BİR BİLENE SORDUK...

50 - 100 metre kelebek Türkiye rekortmeni, milli yüzücü Barış Hayırseven kardeşimin oyun hakkındaki görüşleri: "Atmosfer açısından gayet iyi olmuş diyebilirim. Yüzme yarışlarındaki start tabancası, sualtı kamerası, havuzdaki su efektleri, ağır çekimler, saliseyle belirlenen sıralamalar, animasyonlar, yüzücü mayoları falan bayağı gerçekçi duruyor. Kontrollere de kolay alıştım, atletizm ve atıcılıkta daha çok eğlendim, yüzmede ise çabuk sıkıldım. Sen de her gün 3,5 saat yüzme antrenmanı yapsaydın PS3'te bile havuz görmek istemezdin haliyle..."

"ZEKİ ÖZTÜRK GERİLERDE KALDI"

1980-90'larda gerçekleşmiş olimpiyat oyunlarının uzun-orta mesafe koşularından tanıdık bir cümle bu. Uzun yıllar ülkemiz atletizmini tek başına temsil etmeye çalışmış Zeki Öztürk'ü de hatırlamış olalım böylece...

Gerçekçi atmosferiyle olimpiyat havasını yaşatan, tek kişilik içeriği çabuk tükenen, basit kontrolleriyle herhangi bir arkadaşınızla oynayıp bir süre eğlenebileceğiniz bir oyun olarak kapanış törenini yapıyor London 2012. Rio de Janerio 2016, sonra da inşallah İstanbul 2020'de görüşmek üzere.

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

"Yılın Spor Oyunları" yarışında madalyadan uzak kalacak belki ama olimpiyat meşalesini canlı tutabilecek bir oyun en azından.

7,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Spor → **Yapım:** SEGA Studios Avustralya → **Dağıtım:** SEGA / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 180 TL → **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası İçin:** olympicvideogames.com/london2012/



SAHNE 1: "SIRADAN BİR DEĞİŞİM GÜNÜ"

-VOLKAN TURAN

Ailesinin biricik çocuğuyken büyük güçlere kavuşup büyük sorumluluklar altına giren Peter Parker artık fazlasıyla "inanılmaz". Kahramanımızın beyazperdede başlayan değişimini, oyunun geliştiricisi Beenox ne kadar algılayabilmiş, ne kadar sindirmiş, hatalardan ders almış mı, sadık hayranlara özel sürprizler hazırlamış mı, ortada ağ atmaya değer bir şeyler var mı, gelin birlikte bakalım...

PC PS3 360 Wii 3DS



BİR GERÇEK VAR Kİ eğlence sektöründe kangren diye bir şey yok. İşler yolunda gitmiyorsa, alınan hasar tüm vücuda yayılıyorsa kaybedilmiş kısımları kesip atmak yerine, bilgisayarlarda olduğu gibi "başa dönmek" işe yarıyor. Balık hafızalı olan biz tüketiciler de genelde bu numarayı yutuyoruz. Veda turnesinden sonra yeni albüm çıkaran ve tekrar turneye çıkan müzik grupları gibi, artık markaya zarar vereceği kesin olan yeni bir filme girişmek yerine "tamam, silbaştan alıyoruz her şeyi" diyen çalışmalar daha saygındır oysa. Bu söylediğim sadece filmler için değil tabii, oyunlar için de geçerli. Elimizdeki en sağlam örnek de, evet tam tahmin ettiğiniz gibi, Batman. Hem film üçlemesi hem de Arkham serisiyle Batman, at gözlükleriyle dolaşan prodüktörlere asıl görmeleri gerekeni, yeniliği gösterdi. Batman'in rutine bağlanmış aksiyon oyunları gitti, yerine derinliği olan, oturaklı, çok ciddi oyunlar geldi. Filmleriyse karardı, karakter derinliği önem kazandı, duygusal etkileşimler ön plana çıktı. Marvel henüz bu kadar cesur davranmıyor ama en azından *The Amazing Spider-Man* ile önceki üçlemenin ötesine geçmeyi başardı. Yeni bir Peter Parker, yeni bir kız arkadaş, farklı hikâye yapısı, biraz daha "amazing" sahneler, biraz daha gerçekçi yaklaşımlar, fizikler derken yeni Örümcek Adam filmi geneli itibariyle beğenildi (The Avengers'ı geçemedi tabii ki). Filmin oyunu da bu sebeple daha önemli hale geldi çünkü bu değişimin oyundaki ve daha önemlisi oyuncudaki etkisi, bundan sonraki Spider-Man oyunlarının yolunu çizecekti.

TÜYÜ BİTMEMİŞ ÖRÜMCEĞİN HAKKI

Siz sormadan söyleyeyim, The Amazing Spider-Man (*TASM*) filmin kopyası bir oyun değil, tam tersine filme eklenen, onu daha ileri taşıyan bir *devam bölümü*. Yani filmi izlemediyseniz oyun (ve bu yazı) bazı sürprizleri bozacaktır. Dolayısıyla öncelikle filmi izlemenizi öneririm.

İzleyenler için devam edersem; Lizard yani Dr. Curt, Connor'ı hapishaneye tıktıktan sonra Oscorp'ta işler sinsice ilerler. *Cross-species* projeleri derinlerde hâlâ sürmektedir ve Alistair Smythe işlerin başında tehlikeli türler yaratmaya devam eder. Peter ve Gwen'in Oscorp'taki turunda işler çığırından çıkar ve mutasyon yaratan virüs yayılır. Iguana, Vermin, Scorpion, Rhino gibi düşmanlarımız da o karambolde Manhattan'ın altını üstüne getirmek için kaçar. Şehir hem hızla yayılan virüsün hem de kötülerin tehdidi altındadır. Biz de bir şeyler yapabilmek için Connor'dan yardım ister ve elimizle koyduğumuz hapishaneden onu kaçırırız. Artık sadece azılı düşmanlarımız değil, şehir halkı da bizden hoşlanmamaktadır.

Hikâye bakımından filmi gayet güzel tamamlasa da *TASM*'ın çok da sürprizli bir senaryosu olmadığı ortada. Belki de hikâyenin en ilginç tarafı, Oscorp'un cross species'ları yok etmek için ürettiği robotların, ünlü düşmanlarımızdan çok daha büyük baş belası haline gelmesi.

Aslında bu yazıda bol bol önceki Spider-Man'lerle kıyaslama yapıp "bu sefer olmuş" demeyi hayal ediyordum ama şartlar izin vermiyor. Geliştirici Beenox, *Edge of Time*'daki hatalarından elbette ders almış, ama bir tarafı yamarken başka bir tarafları da açıkta bırakmış. *Edge of Time*'da herkesçe kabul edilmiş bir "kapalı alan" problemi vardı. Salına salına dışarıda gezecek görev yoktu. Bu sefer Beenox "madem öyle, alın size koca şehir" diyerek açık-dünya modelinde Manhattan yaratmış. Yüzlerce sokak, yüzlerce bina ve buralarda yaşayan binlerce insanıyla *TASM* şu güne kadar oynadığımız en serbest Spider-Man oyunu olmayı başarıyor. Omzumuzun arkasına yamalanmış kusursuz kamerayla o havalanma, salınma, hava boşluğuna girme, hızlanma, fırlama gibi özlediğimiz hareketler bu oyunda var. Filminde de olduğu gibi bu hissin "yaşamasına" Beenox ekstra özen göstermiş. Alt köşedeki mini haritamızda belirecek ana görevlerin dışında onlarca yan görev de örümcek hislerimizi bekliyor olacak.

OMZUMUZUN ARKASINA YAMALANMIŞ KUSURSUZ KAMERAYLA O HAVALANMA, SALINMA, HAVA BOŞLUĞUNA GİRME, HIZLANMA, FIRLAMA GİBİ ÖZLEDİĞİMİZ HAREKETLER OYUNUN EN LEZİZ KISMI.

Lakin ilk hayal kırıklığının kaynağı da yan görevlerin ta kendisi. Çünkü bunlar, böylesine potansiyeli olan bir oyuna yakışmayacak derecede savsaklanmış. Salak serserileri tokatlamak için şehrin bir ucundan diğer ucuna gitmek mi desem, virüs kapmış onlarca vatandaşı aynı noktaya defalarca taşımak mı desem, yolda dümdüz araç sürmenin ötesine geçemeyen araba hırsızlarını yakalamak mı desek, hangisini örnek versem bilemedim. Oynanış süresini uzatan ama birbirini tekrar eden pek çok yan görev yerine az ama her birinde eğlendiğimiz, keşfettiğimiz türden şeyler görmek isterdim. Beenox bu dileğime bir tek Black Cat görevleriyle cevap vermiş. Pek çok farklı mekânda bazı detayların fotoğrafını çekiyor, ipuçlarını birleştiriyor ve nihayetinde Felicia Hardy ile yüz-

EN GÜZEL YERİ

Sokaklar arasından, gökdelenler üzerinden laylaylom diye dolaşırken bir anda içinizde "kendimi aşağıya bırakayım yaa" hissi kaplıyor, bırakıyorsunuz, bırakıyorsunuz ve yere metreler kala tekrar ağ atıp yükselmek istiyorsunuz, bu sırada kafada "ya duvara yapışırsam köfte gibi" sorusu geliyor ama yapışmıyorsunuz. Zaten yere düşseniz de ölmüyorsunuz! Bu ne paranoyaklık...



Enseye şaplağın yeni versiyonu.

LIZARD



The Amazing Spider-Man'de asıl düşmanımız olan ve Spider-Man'in babasının iş arkadaşı olan bu karakter, Örümcek Adam'ın en eski düşmanlarındandır, 1963'te ilk olarak gözükmüştür. Alistair gibi Lizard da oyun dünyasının en popüler seslerinden Steven Blum tarafından seslendirildi. Filmde daha sapkın bir karakteri olsa da oyunda daha sakin, temkinli ve iyiliksever davranan Lizard'ın bize bazı ufak sürprizleri de olmayacak değil.



İlk önce robotları halledin. Baş belaları!

leşebiliyoruz. Daha fazlasını görememek cidden üzücü. Eğer her sokağa girer, her çatıya bakar, rüzgarda uçan her çizgi-romanı bulurum derseniz (camiryu!) işte sizin cennetiniz! Toplayabileceğiniz yüzlerce ıvır zıvır şehrin her köşesine dağıtılmış durumda. Yerde, havada, havalandırma deliğinde, her yerde bunlardan bulunuyor ve toplaması ölümcül derecede sıkıcı!

GÖREVİMİZ ŞELTOKSSS

Ana görevlerse yan görevlerin tam tersi. Sadece ana senaryoyu takip ederek oyunu yedi saatte filan bitirebilirsiniz ve bu hiç de kendni tekrar edip duran bir yedi saat olmaz. Görev kurguları güzel. Heyecan dengesi iyi ayarlanmış. Oyunlarda olaylar genelde basitten zora doğru gelişir ama bunun çizgi-romanlarda bile pek karşılığı yoktur, *TASM* bu açıdan konuya gerçekçi yaklaşmış; ara sıra sapıtarak oyuna yapışıp kalmanızı başarmış. Karşımıza boss dövüşü tadında ter akıtan pek çok düşmanımız çıkıyor ama Smythe'in S-01 diye başlayan robot serisi dövüşleri ayrı bir harika. Biraz el, biraz zamanlama becerisiyle "vay be şehri kurtardım cidden" havasına girmemize yetecek anlar yaşayabiliyoruz. Zaten havaya girmemek imkânsız. *Amazing* evreninde Örümcek Adam'ın ağzı daha iyi laf yapıyor. Filminde daha karanlık, zırlak bir Peter Parker vardı, oyunu bu açıdan daha başarılı. *Edge of Time*'da da alaycı, esprili, sarkastik bir Peter Parker vardı ama söylediği lafların bir tanesi bile yüz kaslarımı kımıldatamamıştı. *TASM*'daysa pek çok sahneyi yaşadım, güldüm, eğlendim. Elbette bunda az önce bahsettiğim kendini tekrar etmeme durumunun payı büyük. Oscorp binaları hariç çoğu görev tanıdık gelmeyecek, daima keşfedilecek bir şeyler olacak etrafta. Örneğin filmdeki kanalizasyon sahnesindeki ağ örme hareketi oyunda da yer alıyor ve oldukça da işe yarıyor. Bu tip ufak şeylerle detay zenginliği yakalanmış.

Genelde yazılarımda "ilk hangi konudan, sonra hangisinden bahsetsem acaba?" soruma kendi merak ettiğim şekilde yanıt veriyorum. Bu oyunda da görevlerden sonra en çok merak ettiğim husus dövüş sistemiydi. Aslında *Edge of Time* bu konuda kötü değildi hatta çok iyi tarafları vardı ama Beenox *TASM*'da yepyeni bir sisteme gitti. Zamanı kullanmak, yavaşlatmak gibi şeyler yok haliyle; onun yerine daha gerçekçi, daha örümceksi, daha tok ve etkili bir dövüş sistemi bulunuyor. Tekme ve yumruklarla teke tek adam dövmek çok kolay ama düşman sayısı biraz artınca işler değişiyor. Önce zıplama tuşuna ihtiyaç duyuyorsunuz, daha sonra da örümcek hislerinizi dinlemek zorunda olduğunuzu öğreniyorsunuz. Düşman saldırılarından her başarıyla kaçışınızda Spidey düşmana çok etkili hareketler yapıyor, uzun mesafeli kaçışlar haricinde kombolar bölünmüyor ve yeterine kombo yaparsanız "imza hareketinizi" yapacak konuma geliyorsunuz. Sinematik bir havada *cool* hareketler eşliğinde sefil düşmanınızı adeta rezil ediyorsunuz. İşin güzel tarafı bu hareketler konumunuza göre değişiyor. Örneğin yanınızda bir duvar varsa oraya yatay olarak yapıştırıyorsunuz, duvar yoksa başka bir animasyon karşınıza çıkıyor. İnanın oyunu bitirdim, yan görevlerin çoğunu yaptım, henüz hiçbir dövüş animasyonunu görmekten sıkılmadım.

TASM'da ana görevlerde çoğu görevi ister deliler gibi saldırarak geçebilirsiniz, isterseniz de gerçek bir örümcek gibi sokarak bitirebilirsiniz. Bir düşmana oldukça uzak bir mesafeden otomatik hedef alma tuşuyla sağlam bir tekme atarak avantajınızı koruyabilirsiniz, ama tavandan yürüyerek kafasının üstüne geldiğinizde mor renkteki gizlilik moduna geçerek sessizce ağlara örüp tavana çekebilirsiniz. Eli silahlı bir oda dolusu düşmana emin olun ki selam vererek saldırmak pek akıllıca değil, oracıkta kurşun delisi yapabiliyorlar. Yine de düşman yapay zekası yerlerde sürünüyor. Yerde ağlarla örülmüş arkadaşını görse bile devriyesine devam eden nöbetçi var ya! İşten çıkarmak yerine köşedeki tüpü kafasına şutlayın, akıllansın!

BLACK CAT



Batman'in Catwoman'ı varsa Marvel'in de Black Cat'i vardır, rockçı Serpil dahil herkes bilsin bunu! Oyunda aslında biraz bonus bir boss olan Felicia Hardy ile ilk yüz yüze gelişimiz Connor'ı kaçırırken meydana geliyor. Neyseki daha sonra pati izleriyle bize işaretlerini bırakıyor da güzel bir buluşma ortamı hazırlıyor Felicia! Seksi olduğunu inkar etmediğimiz kara kedimiz, Örümcek Adam'a resmi olarak asılıyor oyun boyunca! Gwen duymasın.

THE SCORPION



Bir başka en eski Spider-Man düşmanlarından biri de Scorpion'dur. Kendisini ilk kez 1965'te gördük (hayır, bizzat görmedik tabii ki). Temelinde Stan Lee'nin de payı bulunan Scorpion, diğer saz arkadaşları gibi cross species deneyinde akrep ile insan karışımdan oluşmaktadır. Diğerlerinin aksine kaza ile oluşmaz, kontrollü olarak süper insan kıvamına getirilmiştir. Oyunun başında Peter Parker'ın aslında ne tür bir canlı olduğunu hissedip ortalığı birbirine katan naha budur (dalın!) Robotlardan sonra en çok can sıkan boss olarak TASM'daki yerini alır. Güzel bir etkisiz hale getirme hareketiyle Mac Gargan'ı yeni oyunlarda yeni evrimlerinde tek başına bırakıyoruz.

IGUANA



33 yıldır çizgi-romanlarda ordan oraya koşturup bir rol gelse de oynasam, kamufle olsam diyen Iguana, oyunda Rhino ile aynı kaderi paylaşıyor. Ters giden Connor deneyiyle kendisini ışık görmez odalarda buluyor. Saçma saçma bağırmanın dışında bir havasını göremediğimiz boss, oyunun en kolayı olma özelliği de taşır. Yanındaki serseriler bile daha sert cevizdirt. Kütürtt!



Şehir sadece gündüz gözükmüyor. Günün beş ayrı döneminde tüm ışık, hava oyunlarına tanık olabiliyoruz.

PC PS3 360 Wii 3DS

RHINO

1966'dan bu yana çizgi-romanlarda, 90'lardan beri de oyunlarda görebileceğimiz Rhino, oyundaki başlangıcı oldukça aceleye getiriliyor. Türler arası birleşmede bir hata yüzünden gergedan ve insan arasında kalıyor. Şablon olarak insan ama kafa ve güç olarak bir gergedan şeklinde hayatına devam eden tosuncuk oyunda canımızı pek sıkamıyor. Nedense pek akıllı davranmıyor ve hemen dayak yiyor.





Araba takip/yakalama mini oyunları aslında iyi planlansaymış çok keyifli olabilirmiş.

HANİ İNANILMAZDIM? (İNANAMADI)

Oyundaki gelişme sistemi de "olmuş" diyebileceklerimizden. Oyun esnasında başarıyla geçtiğiniz her arena sonrası alacağınız puanlar toplanıyor ve seviye puanı olarak geri dönüyor. Yeterince toplanınca da bir birim seviye atlama hakkı kazanıyorsunuz. İlk önce sadece karakter, daha sonra teknik konularda pek çok yeni harekete, özelliğe bu sayede kavuşuyorsunuz. Mutlaka bu gelişme olayına önem verin derim çünkü işinizi oldukça kolaylaştırıyorlar. Yukarıda bahsettiğim gizlice adam asmaca hareketini hem daha eğlenceli hale getirebiliyor hem de bir değil iki adamı yukarı çekebiliyorsunuz. Oyun bittiğinde eminim ki tüm özellikleri alamamış olacaksınız, telaşlanmayın; oyun bitse bile oyun devam edecek. Oyunu %100 bitirmek cidden uzun sürüyor ve uzun ömürlü bir Örümcek Adam oyunu oynamanın anlamsız şaşkınlığını yaşayacaksınız.

OYUNDAKİ DÖVÜŞ ANİMASYONLARININ BOLLUĞU VE ESTETİĞİ GÖZ KAMAŞTIRICI. SIKILMADAN, SEVEREK İZLİYORUZ ÖRÜMCEK KARDEŞ.

Oyuna neden koyduklarını çözemediğim bir diğer yeni özellikse Move desteği. PS Move sahibi olanlar komboları, Web Shot, Web Strike gibi hareketleri Move ile kolayca yapabiliyor ama eğlencesi en fazla 15 dakika sürüyor. Dual Shock ile alacağınız keyfin yanında bile geçmiyor Move tecrübesi, o yüzden kendisini görmezden geliyorum.

Spider-Man: Shattered Dimensions



>

The Amazing Spider-Man



>

Spider-Man: Edge of Time



Bir Örümcek Adam oyununu sekiz sayfada anlatmak da israf olacağından konuyu burada kapatıyorum. Filmine gittiniz, beğendiniz, "acaba sonra neler olmuştur?" diye merakınız kaşınmıştır, *Edge of Time*'ın da ötesinde bir oyun dilemişsinizdir ama yine de kendisini günahlarıyla da sevmeye hazırsınızdır (bu yazının sonu hiç iyiye gitmiyor he). O zaman doğru kapıya geldin dostum. *The Amazing Spider-Man* yüzünü birkaç gün güldürecek, PS3'ünü ısıtacaktır, ama daha fazlası için belki bir sonraki oyunu beklemen gerekeceğini de unutmamalısın. Sonra papaz olmayalım.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Serbest dolaşma imkânı ✔ Dopdolu bir şehir ✔ İşe yarayan, sıkmayan dövüş sistemi ✔ Ufak detaylarla zenginleşen sahneler
✖ Yapay zekâsızlık ✖ Sıkan yan görevler ✖ Özentisiz boss'lar



Stan Lee'nin filmdeki sahnesi çok güzeldi ama oyundaki hali, ıhhh.

VERMIN

1982'de Captain America'da ilk kez gözüken Vermin, Lizard gibi Steven Blum tarafından seslendirildi oyunda (gerçi iki böğürüyor, niye para vermişlerse?). Deney faresi genleriyle birleşince mavi ekran veren Vermin, Gwen'i de ısırıp kısmetimizle oynayan bosstur. Arkadaşları lağım fareleri gibi hemen kanalizasyona inen Vermin, daha sonra fare ordusuyla caddelere çıkar ve güzel sopayı hak eder. Hakkını verelim, sağlam dövüşüyor. Özellikle fare bombalarıyla pek canımızı yedi.



S-01-02-03'lerle dövüşürken gözünüzü dört açın, yerinizde durmayın ve zayıf noktalara odaklanın



→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Beenox → **Dağıtım:** Activision / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 162 TL → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 16+
→ **Dahası İçin:** www.theamazingspidermangame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Gökten süper kahramanların yağdığı şu günlerde mükemmel olmasa da eli yüzü düzgün süper kahraman oyunu bulmak zor. Öneririz.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

NE İYİ NE KÖTÜ?
✔ En az filmi kadar iyi ara videolar ✖ Yetersiz içerik
✖ Dönüp durup aynı şeyleri yapmak hiç hoş değil

BU KADAR MI? -DAMLA PINAR GÖK

ICE AGE 4: CONTINENTAL DRIFT ARCTIC GAMES

***ICE AGE*'İN DÖRDÜNCÜ** filminin vizyona girmesinin ardından, oyunu da piyasaya çıkmasa olmazdı tabii, buzullar bir günde eridi maazallah. Her ne kadar serinin önceki filmleri kadar iyi olmasa da, Ice Age 4'ü bir şekilde sıkılmadan izlemeyi başarmışken ne yazık ki oyunda işler o kadar iyi gitmedi. Birazcık eğlenmek umuduyla oturduğum koltuğun başından kalkarken ağzımdan çıkan tek cümle "eee, peki yani?" olabildi.

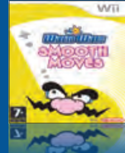
Ice Age 4: Continental Drift – Arctic Games, kahramanlarımızın eline bir hazinenin geçmesiyle başlıyor. Amaçsa klasik, *korsanlar* ve *bizimkiler* olarak ikiye ayrılan gruplardan birini seçip "kış sporları" dediğimiz yarışlarda başarılı olmak ve dolayısıyla hazineye sahip olmak. Filmle paralel bir şekilde ilerleyen oyun... pardon yanlış bir tabir oldu; çünkü oyun aslında ilerlemiyor. Her ne kadar kaliteli ara videolar sayesinde güzel bir hikâye anlatılsa da "videoyu izle - oyunu oyna - tekrar videoyu izle - tekrar oyunu oyna" ötesine geçememiş *Ice Age 4*. Ama hakkını yemeyelim, ara videolar da en az film kadar başarılı. Üstelik oyundaki karakterleri de filmdekiler seslendirdiği için, oturup filmin ekstra bölümlerini izler gibi izleyebiliyorsunuz.

EEE, PEKİ YANİ?

Ice Age'in en büyük sıkıntısı yeterli içeriğe sahip olmaması. Hani biraz önce bahsettiğim yarışlar vardı ya, o yarışlardan sadece on tane var oyunda. O on yarışı bitirdikten sonra, neredeyse yapacak hiçbir şey kalmıyor oyunda. Zaten on yarışı bitirmek de takribi birkaç saat sürdüğü için oyunun ömrü birkaç saatin üzerine çıkamıyor. Diyelim hikâye modunu oynadınız, o harika ara videoları izlediniz, yarışları bitirdiniz; geriye yapabileceğiniz iki şey kalıyor. Ya listeden istediğiniz yarışı seçip karma bir şekilde tekrar oynamak ya da aynı yarışları arkadaşınızla birlikte oynamak. Arkadaşınızla oynarken de ekran ikiye bölünmüyor, önce siz oynayıp sonrasında arkadaşınızın o bölümü oynamasını izliyorsunuz. Şu noktada yapabileceğiniz tek şey, arkadaşınızın oyun oynama konusunda yetenekli olmasını dilemek. Zira yeteneksizse bölümü bitirmesini arafta bekler gibi bekliyorsunuz. En sinir bozucu yanıysa bir yarışı kaybettiğinizde baştan başlayamamanız. O yarışı kaybederek bitirdiyseniz otomatik olarak sonraki yarışa geçiyorsunuz. Çoğu yarışta "sixaxis'i beele kaldırınca mı zıplıyor acep" diye çözmeye çalışırken zaman kaybedip, ana menüye dönüp, baştan başlayıp, videoyu tekrar izleyerek (baştaki videolar geçilmiyor) o yarışı tekrar oynamak kafi derecede canımı sıktı. Ama bu çok büyük bir sorun değil; çünkü hepi topu 10 yarış olduğu için bu söylediğim şeyi en fazla 10 kez yapabilirsiniz, hehe.

Ice Age fanatikleri, "casual" diye tabir ettiğimiz oyuncu kitlesi ve yaşça küçük oyuncular dışındaki kesime pek hitap edememiş *Ice Age 4*. Hatta bu saydığım kesimi göz önünde bulundursak bile, yetersiz içeriği ve oynanış sorunları yüzünden yine çok başarılı bir oyun olduğunu söyleyemiyorum. Efsane haline gelmiş bir serinin böyle bir oyunla çıkması her şeyden önce seriye büyük ayıp bence. Piyasaya sürmeden önce hiç mi oturup oynamadınız oyunu yahu?

Warioware: Smooth Moves



Wii Sports



Ice Age 4



→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Behaviour Interactive → **Dağıtım:** Activision → **Kutulu Fiyatı:** 159TL → **Yaş Sınırı:** - → **Dahası İçin:** tinyurl.com/iceage4ogz

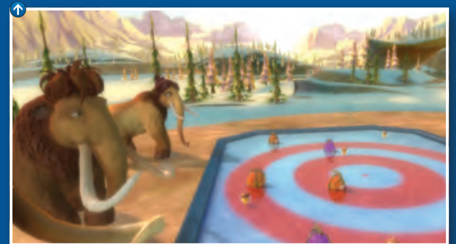
BEN OLSAM

Ice Age'in en büyük sorunu içeriğinin yetersiz olması. Ben olsam oyuna kesinlikle daha fazla içerik eklerdim. Koskoca oyunda 10 tanecik yarış olması nedir yahu? Hadi onu geçtim, "arkadaşınla oyna", "yarışları sıralı olarak oyna" ve "listeden seçerek oyna" dışında başka hiçbir seçeneğin olmaması? Hiç yakışıyor mu Ice Age gibi bir seriye?



Ne yazık ki bu kadar güzel seslendirmeler ve ara videolar bile kurtaramıyor seni Ice Age :(

Curling önceden de saçma geliyordu, hâlâ saçma geliyor.



SON KARAR

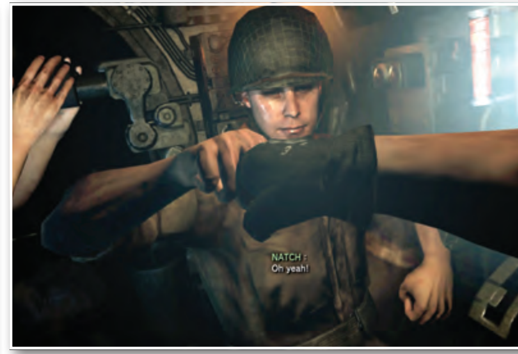
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Filmi sevdiyseniz sadece ara videoları için bile oynayabilirsiniz. Ama özel bir Ice Age hayranlığınız yoksa sizi sıcak iklimlere alalım.

4,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl





İşte oyunda Kinect'in kullanıldığı tek mantıklı yer, brofist!

BEN OLSAM

Bu oyunu komple iptal eder yerine cicili bicili casual bir oyun yapardım. Çünkü bu oyun, Kinect'in hardcore oyunlar için uygun bir cihaz olmadığının gerçek kanıtı. Bundan 10 sene evvel Xbox'a çıkmış olan ilk Steel Battalion bu oyundan daha iyi bir yapımsa eğer daha neyi konuşuyoruz ki? Şuna harcayacağınız paranın yarısıyla dans oyunu yapsaydınız keşke, kurtlarımızı dökerdik en azından.

EĞLENME İHTİYACIMIZIN KINECT'LE İMTİHANI -TURGUT UÇ

Steel Battalion: Heavy Armor

BİR İLK BAKIŞ yaparken eldeki verilerin en sağlamlarından biri, yapımcı firmanın önceden ortaya koyduğu oyunlara bakmaktır. "Yaptıklarımız yapacaklarımızın teminatıdır" felsefesinden yola çıkarak hangi firmadan ne bekleyeceğinizi az çok tahmin edebilirsiniz. İş bu nedenle, katalogunda *Tenchu* serisi, *Armored Core* serisi, *Demon's Souls* ve *Dark Souls* gibi yapımları bulunduran From Software'ın elinden ne çıksa yerim diye düşünerek yaklaştım *Steel Battalion: Heavy Armor*'a. Uzuvlarım kırılaydı da yaklaşamaz olaydım. Çok sinirliyim pek sevgili okuyucu, öyle böyle değil. O kadar ki, Google'a "Ben ettim, sen etme" yazdığınızda okumakta olduğunuz şu yazı arama sonuçlarında 1 numara olacak, haberiniz yok...

ÇOK ŞEY SÖYLEYİP...

Steel Battalion'ın şöyle bir iddiası var; "Sıkı oyuncular için yapılmış en iyi Kinect oyunu." Sıkı oyuncular götürsün sizi... Ama durun, öyle hemen kaçmak yok. Madem oyun siz başına oturana kadar iddialarıyla, yapımcı firmanın geçmişiyle gözünüzü boyuyor, öyleyse bu boyanmış gözler nelere şahit oldu okumadan sayfayı çeviremezsiniz, buna hakkınız yok! Dinleyin şimdi bak...

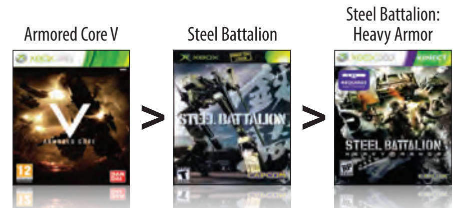
Yıl 2082, düşünülenin aksine teknoloji insanoğlunun yerine geçememiş, aksine bir felaket sonrası tüm insanlığın sonunu hazırlamıştır. Silikon yiyen bir virüs dünya üzerindeki tüm bilgisayarları yok etmiş ve dijital çöküntüyü gerçekleştirmiş durumdadır. Her kaos ortamında olduğu gibi birbirleriyle savaşmayı tercih eden ülkeler de düşük teknolojili silahlarla hayatta kalmaya çalışmaktadır. Bu silahların en gözdesiyse Vertical Tank (dikey tank) ismi verilen insan kontrollü mech'ler oluyor ki evet, tahmin edebileceğiniz üzere biz de bunlardan birini kontrol ediyoruz. Nasıl, hikâye süper değil mi? Ancak bizi hiç mi hiç ilgilendirmiyor, zira oyunun bizzat kendisini ilgilendirmiyor. Oyunun asıl hikâyesini söyleyeyim: "Karşına çıkan VT'leri yok et, sonra karşına çıkacak olan diğer VT'leri de yok et." Silikonmuş, virüsmüş, kaos ortamıymış, çok da fifi...



Görmekte olduğunuz panelin her parçasına bir şekilde ulaşmanız gerekiyor, kolay gelsin…

Oyunun en büyük numarası Xbox kumandasıyla Kinect'i birleştiriyor olması. Oynanış dinamiklerine hem kontrol cihazını hem de Kinect'i yedirerek enteresan bir bileşim yakalamaya çalışılmış. Hepimiz biliyoruz, sadece Kinect kullanılarak hardcore oyunculara uygun oyun çıkarılamaz. Oyunu kontrol cihazıyla oynarken ufak ama eğlenceli aksiyonları Kinect ile gerçekleştirme fikri en mantıklı argüman. *Steel Battalion*'un yapmak istediği de tam olarak bu ancak ortaya çıkan sonuç "İstemek başarmanın yarısıdır" cümlesini her kim söylediyse kemiklerini sızlatacak düzeyde. Nişan alma ve ateş etme dinamiklerinin tamamı kontrol cihazıyla gerçekleştirilirken, geri kalan her şey için Kinect kullanılıyor. Periskopu kullanmak için kolunuzu yukarı kaldırmanız, üst kapaktan kafayı çıkarıp temiz hava almak için ayağa kalkmanız, ön pencereden etrafı seyreylemek için kollarınızı ileri uzatıp geri çekmeniz yeterli. "Yeterli" kelimesi burada beyninizin tasavvur edebileceği en büyük ironiyi simgeliyor diyeyim, siz anlayın...

Hayır, asla yeterli değil. Çünkü yapmak istediğiniz hiçbir hareket doğru şekilde eyleme dökülmüyor. Periskoptan dışarı mı bakmak istiyorsunuz? Ön paneli kendinize çekmeye hazır olun. Yanınızdaki arkadaşınıza bir şey mi söyleyeceksiniz? Silah de-



ğiştirme butonuna neden basıyorsunuz o halde? Oyundaki Kinect bileşenleri tamamen sabrınızı sınamak için kullanılmış. Ve fakat gerçekleştirmek istediğiniz eylemin hareketini yaptığınızda asla o eylemi yapamayıp, daha sonra alakasız bir hareketi denerken buluvermek, İngilizce klavyede aniden Ş harfini bulma deneyiminden daha eğlenceli değil, hayır. "Hardcore oyuncular için yapılmış en iyi Kinect oyunu"nun bütün Kinect uygulamalarında çuvallaması ancak kumandayı kullandığımızda çok başarılı sonuçlar ortaya koyması gerçekten enfes bir durum olmuş, yapımcıların her yerinden öpüyorum...

ALIN BUNU ELİMDEN!

Bırakın şimdi grafiği, sesi falan, yok öyle şeyler. *Steel Battalion*'ı almanız için tek bir sebep gösterebilirim size, o da delirtmek istediğiniz insanlara hediye etmek olabilir, pahalı bir troll'leme yolu. Bu sayfanın sağına soluna bir yere Oyunezer yazabiliriz aslında, yakışır yani, ezecek olsam bu kadar ezemezdim zira...

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Mech konsepti ne olursa olsun hâlâ leziz ✖ Deveye boynun eğri demişler...
✖ Steel Battalion "siz bir de beni görün" demiş

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★☆☆☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆
İçerik Zenginliği	★☆☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★☆☆☆

"Kinect ile yapılmaması gerekenler 101" isimli dersin uygulamalı anlatımı adeta.

3,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** From Software → **Dağıtım:** Capcom / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 180TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 18+
→ **Dahası İçin:** Daha fazla acıya gerek yok.

alizine wonderland



Editörden

Muhtemelen bu, okuyacağınız son Alizine Wonderland sayısı olabilir. Biliyoruz arkadaşlar biz de üzülüyoruz ama maalesef elimizden fazla bir şey gelmiyor. Ofise evcil ayı almak başta güzel bir fikir gibi gelmişti ama sonradan düşü-

MANİFESTO

Alizine Wonderland oyunları öyle usulca incelemez. Önce onlarla arkadaş olur, gezer, takılır, ona küçük sürprizler yapar. Ve oyunların hiç beklemediği anda onları inceler, notlarını verir ve bir daha görüşmemek üzere ortamı terk eder.

MAĞARALAR Kİ NE MAĞARALAR...

Spelunky





Spelunky'de ölümlerin çoğunun dikkatsizlikten kaynaklandığını biliyor muydunuz?

360

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Dinamik bölüm yapısı
- ✔ Sürekli yeni bir şeyler oluyor
- ✔ Çerez niyetine oynanıyor
- ✖ Müziklere uzun süre katlanmak zor
- ✖ Kontroller çok keskin değil
- ✖ Görsel olarak çok şey vaat etmiyor

GEÇEN GÜN TIM SCHAFER ile Alizine Wonderland Plaza'da oturuyoruz, bana sahte basın mensuplarından dert yanıyor. Diyor ki; Oyungezer ekibi gelmiş, söylemediği şeyleri o demiş gibi dergiye koymuşlar. Çok şaşırmadım ama bu durum pek ilgimi çekmedi. Tim Schafer'a dedim "Pek sevgili Tim, neden sen hiç platform oyunu yapmıyorsun? Bak ben çok seviyorum o tarz oyunları, yaparsan sana söz 100 puan veririm." Kerata dinlemiyor elbette, en sonunda ben de Tim'i evine gönderip yeni gizli aşkım *Spelunky*'yi açmaya karar verdim. Tim'i de pek sevmem açıkçası, zaten piyasada iyisi varken neden ona platform oyunu sipariş ediyorsam... Suç bende pek tabii.

Kusura bakmayın Tim beni kızdırdı, *Spelunky* diyordum dikkatim dağıldı. *Braid*'miş, *Limbo*'ymuş falan takılırken, bir yandan da *Battleblock Theater*'ı beklerken açıkçası alt anlamlar içermeyen, tamamen zamanlama ve reflekslere dayalı bir platform oyunu oynamayı özlemişim. *Spelunky* bu konuda bana resmen ilaç gibi geldi. Oyun kayıp bir maceracının *Spelunky*'nin geri planını oluşturacak mağaranın girişini bulmasıyla başlıyor ve burada bulunan değerli madenler ve hazinelerle aklı çelinince olaylar gelişiyor.

DÜNYANIN EN ŞİRİN MAĞARASINDA ŞİRİNLER'İ BULAMAMAK

Spelunky'nin en güzel yanı, oyun boyunca sizi sürükleyen şeyin keşif güdüsü ve beyin fırtınası olması. Harita ezberlemek diye bir şey söz konusu değil, zira her oynayışınızda dünya değişiyor. Öte yandan hızlı düşünmeyi ve plan yapmayı gerektiren durumlar hiç değişmiyor. Dar bir çukura düştüğünüzde, diyelim ki yukarıdan bir yarasanın yaklaştığını görüyorsanız hızla düşünüp bir çözüm bulmanız gerekiyor. Elinizde kanca yok diyelim, bu durumda yatay vuran kırbaç işlevsiz kalacak. Diğer yandan yaratığın üzerine atlama şansınız da olmayacak. Geriye sadece atılabilecek bombalar ve aşağıya kaçmak kalıyor. Bomba demişken, oyun aynı *Minecraft* veya *Terraria* gibi tamamen yıkılabilir yapılardan oluşuyor. Etrafı kırıp dökmek bazen kurtarılması gereken karakterlerin yanına ışınlanıvermenizi sağlarken, bazen de farklı elmaslar ve eşya dolu sandıklara giden yolu açmanıza yarıyor.

Yazarken fark ettim de, oyun gerçekten pek çok yönden *Terraria*'yı andırıyor. İnşa ve savunma söz konusu değil ama mağara bölümleri hemen hemen aynı kafada. Gezme, keşfetme ve buna göre plan kurma fikirleri muhteşem. Ayrıca oyunu bitirdikten sonra da geri dönüp oynamaya devam etmek gayet mümkün. Çünkü ilk bölümden bile başlasam her defasında beni farklı bulmacaların ve farklı zorlukların beklediğini biliyor olacağım. Bu yönden *Spelunky*, platform oyunlarının *Diablo*'su bile olabilir. Belki de *Spelunky* gibi şirin ve özgün bir oyunu farklı oyunlara benzeterek hata yapıyorumdur, belki de artık orijinal oyun kavramı kalmadığı içindir bilemem. Yine de her şey düzgün çalıştığı sürece ufak esinlenmelere o kadar da karşı değilim ben.

HAZIR İNMİŞKEN İKİ EKMEK BİR DE YOĞURT

Spelunky çok şirin ve tempolu bir oyun. İşin içine biraz da farklı eşyalar ve karakterler girince iyice tadından yenmez bir ortamda buluyor insan kendini. Muhteşem bir hikâye veya sunum beklemeyin, hatta iddialı görsel dili bile ayaklarınızı yerden kesecek kadar iyi değil ama oynanışına diyecek tek kelimem yok inanın ki. Bu aralar zaten oyun kıtlığı olduğunu düşünürsek, ben Xbox 360 sahiplerinin yerinde olsam hemen *Spelunky*'ciği alır oynamaya başlardım. Hem elinizin altında büyük oyunlar olsa bile kendini arada bir 15-20 dakikalığına oynatacak bir oyuna ihtiyacınız var. İşte o oyunun adı bu ay *Spelunky*.



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

8,0

Bu aralar madenli her oyun tutuyor.

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Derek Yu, Andy Hull → **Dağıtım:** XBLA → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (XBLA)
→ **Yaş Sınırı:** 8+ → **Dahası İçin:** spelunkyworld.com

HABERLER

Yaz boyunca doğru dürüst oyun çıkmaması oyuncuları kızdırdı. Çeşitli forumlarda toplanıp kendi oyununu yapmaya karar veren oyuncular, Justin Bieber hakkında çıkan alakasız bir tartışma sonucu, kurdukları Forum Studios'u feshetme kararı aldılar.

Kickstarter sayesinde oyunlarına fon sağlayan yapımcılar, yüzsüz oyunculardan şikayetçi. Yaptıkları ortak basın toplantısıyla derdini anlatmaya çalışan yapımcıların verdiği örnekler arasında 30 dolarlık bağış sonrası yapılacak oyunun ana karakteri olmak isteyen bağışçılar ve 5 dolarlık bağış karşılığı oyunun ismini Alizine yapmak isteyen yüzsüzler özellikle dikkat çekiciydi.





Kötü olmanın o kadar da kötü olmayabileceğini düşünürken iyi hissetmek sizi kötü yapar mı?

Necromancer'lar oyuncak atlardan ve partilerden pek hazzetmiyorlar.



BÜYÜCÜLÜK İÇİN CÜCE OLMAK

PC

Magicka: The Other Side of the Coin

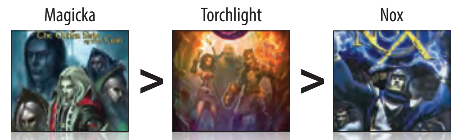
HER ALIZINE OKURU bilir ki iyilik ve kötülük göreceli kavramlardır. Alizine'in bedava oluşu size harika bir dergiyi ücretsiz olarak okuma şansı verirken, Oyungezer dergisiyle beraber geliyor oluşu, dergiyi Oyungezer'in gereksiz safsatalarından ayıklamak mecburiyetinde bırakır sizi. Bu durumda Alizine iyi midir, kötü müdür konusunda net bir yargıya varamazsınız. *Magicka* için de durum aynı... Büyücüler olsun, verdikleri partiler olsun iyi hoş duruyor ama bu öbür taraftan kötülerin de "Biz kötülük yapacağız oley!" nidaları eşliğinde ortalıkta koşuşturması ortalığı bulandırıyor. Bu durumdan *Magicka*'nın çılgın kötüleri de çok memnun değil bence. Büyük olasılıkla her gece yatakta ertesi günün kötülük planlarını yapmak zorunda olmak, uykusuz kalmalarına neden olduğu için bizden bile daha muzdaripler.

LANETLERİMLE SEV BENİ

Magicka: The Other Side of the Coin, oyunların nadiren yaptığı, "oyunu düşmanın gözünden görme" özelliğini sunan bir eklenti paketi olarak dikkat çekiyor. Ama *Magicka*'yı halihazırda bilen bir oyuncu için ortada çok büyük bir değişim yok, en azından oynanış açısından. Zira büyücü yerine "necromancer" kullanıyor olsak da eklenen bir iki yeni büyü haricinde geriye kalan her şey aynı. Bu da gayet anlaşılır bir durum, çünkü kimsenin gidip *Magicka*'dan farklı bir şey için oyunun eklenti paketini satın alacağını sanmıyorum.

İşin güzel yanı, *Magicka*'yı eğlenceli kılan esprili oyun dünyası da olduğu gibi *The Other Side of the Coin*'de yerini almış. Kötülerin kafasının nasıl çalıştığını görmek de aslında oldukça hoş olmuş. Zira hiç çalışmadıklarını başka türlü nasıl öğrenecektik ki! Cüceler, elfler ve insanları birleştirmeyi amaçlayan ve kesinlikle vampir olmayan Vlad'i öldürmeyi planlamak kötülük için yeterince kallavi bir iştir belki ama bunu gerçekleştirmek için "hadi gidiyoruz"dan başka bir efor harcanmaması iyiymiş. Gerçi iyilerin tarafında da yola çıkarken fazla planımız yoktu, orası ayrı.

Tek kişilik senaryo normal oyunun üstüne ekleniyor ve toplamda sadece iki saat sürüyor. 5 dolarlık fiyatı göz önüne alındığında daha fazla sürmesini beklemek gözünü oymak olurdu zaten. Bunun haricinde eklenen iki yarışma odası sayesinde ekstra değişikliklerle oyunda ilerlemeye çalışmak mümkün oluyor. *Magicka*'nın en büyük eğlencesi elbette dört arkadaşın bir araya gelip, çoğu zaman -bilerek- birbirlerini de öldürdükleri tek kişilik senaryo olduğunu düşünürsek burada sorun yok. Normalde *Magicka*'da böyle bir şeyin olduğunu hatırlamıyorum ama oyunu kuran ana oyuncu ölünce doğrudan kaybedilmiş oluyor. Bu da ana oyuncunun doğrudan geride kalmasına hatta çoğu noktada kaçmasına neden oluyor. *Magicka*'da ölümün ne kadar olası -ve komik- olduğunu düşünürsek, saçma sapan nedenlerden



ötürü başa dönmek zorunda kalmak pek hoş bir durum sayılmaz.

EN BÜYÜK GÜÇ, "EN GÜÇLÜ BÜYÜ AŞKTIR" DİYEN İNSANI DÖVMEKTİR

Magicka: The Other Side of the Coin bu haliyle eğlenceli bir eklenti paketi ama ayaklarımı yerden kestiğini söylemeyeceğim. Eğlendim, güldüm ve içimde gizliden gizliye biriken *Magicka* oynama hissi tatmin oldu. *Magicka* evrenine derinlik katmasa da, ille de alınması gerekmese de, 1-2 saatten daha uzun sürmese de hâlâ iyi bir paket bu. Öyle de enteresan bir tarafı var.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Espirili dünya ✓ Daha az bug ✓ Yarışma zindanları
✗ İki saat yetmiyor ✗ Öykü çok derinleşmiyor

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

7,2

Büyüsün de gelsin bu büyücüler.

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Arrowhead Studios → **Dağıtım:** Paradox Interactive → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 5$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** magicka.com

INDIE

1. Super Monday Night Combat
2. Slender
3. Limbo
4. Shoot Many Robots
5. Quantum Conundrum

RİLEBİLİR

1. Fez (360)
2. Bastion (360)
3. Alan Wake's American Nightmare (360, PC)
4. Tony Hawk's Pro Skater HD (360)
5. Minecraft (360)

YARIŞMA

ALİZİNE GEZMEZ

İlk ve son Alizine Wonderland Gezmez denememize gelen toplamdaki dört yanıt sayesinde, evinden çıkmayan Alizine okurlarının bir o kadar da tembel olduğunu gördük. Evinizden Alizine okuyun dediysem yani dünyanın en sıkıcı insanları olun demedim ki? Çok ayıp yahu. Sevgili okurumuz Ahmet Demirci, flüt çalıp Alizine okuduğu ilginç kompozisyonuyla Steam indiriminden kaptığım Max Payne 3'ü kazandı. Kendisini tebrik ediyor ve sizlere de bir sonraki yarışmaya kadar azıcık kondisyon çalışmanızı öneriyorum.



→ Electronic Arts kötü giden satışların ardından, en başarılı serisi olan FIFA'yı genel bir model olarak kullanacağını açıkladı. Bundan sonra EA'ya ait her oyun senelik olarak yeni sürümlerle çıkacak ve oyunlarda büyük değişiklikler yerine genel geliştirmeler olacak. Örnek olarak Dead Space 2012'nin, 2011'de çıkan oyunla aynı haritalarda geçecek olsa da silah tepkisinin geliştirilmesi gösterildi.
→ Bağımsız oyun yapımcıları, oyuncuları kendilerine çekmek için "IndieBindie" denilen yeni satış metodunu duyurdular. Oyuncular oyunları kısa mesafelerde ve ayakta oynayacakları "IndieBindie" paketine oldukça düşük bir ücret ödeyebilecekler.

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

ONLINE OYUN SUNUCULARININ GELECEĞİ

Yukarıdaki başlığı "geleceği varsa göreceği de var!" şeklinde tamamlayarak şu sıcak ayı biraz serinletmek isterdim. Lakin hava an itibariyle o kadar sıcak ki en soğuk esprinin bile işe yaramasını beklemiyorum. Neyse konumuza döneyim: Geçtiğimiz ay Massively'de kıdemli editör Jef Reahard'ın yazdığı bir makale son dönemlerin en dikkat çekici yazılarından biri olarak kayıtlara geçti. Makale, online oyunların geleceği şeklinde duyurulan Funcom'un single-server (tekli sunucu) sistemini son dönemin dikkat çekici oyunu *The Secret World* üzerinden "Kaos Teorisi" başlığı ile irdeliyor (yazıyı massively.joystiq.com'dan okuyabilirsiniz).

Tekli sunucu, adından da anlaşıldığı üzere oyuncuları belirli sunucuların içerisinde instance'lara topluyor. *The Secret World*'de bu instance'lara "dimensions" (boyutlar) adı verilmekte. Oyuncular arkadaşlarıyla oynamak istediklerinde bir boyuttan diğerine geçiş yapabiliyor. Tüm boyutlar aynı pazarı kullandıklarından eşya fiyatları hızla dalgalanabiliyor. Sistem teoride farklı ülkelerdeki, hatta sunuculardaki arkadaşlarla aradaki bariyeri kaldırarak "Abi biz şu sunucudayız, karakteri taşısana/burada karakter kassana" gibi diyalogları tarihe karıştırmayı hedefliyor. Fakat tekli sunucu sisteminin çok kalabalık oyunlarda (*WoW* gibi) bu teknik yükü nasıl kaldıracağı bir soru işareti. Yapımcılar da bu kısıtın farkında. Funcom'un tasarım şefi Martin Bruusgaard, lag sorununa karşı bölgesel oyuncu sınırının 225 olduğunu ve her Secret Society için 75 kişilik yerin rezerve edildiğini söylüyor. Eğer tüm boyutlar için bir savaş alanı olsaydı PvP'nin bir anlamı kalmayacağını da ekliyor.

Reahard'a göre tekli sunucunun en büyük avantajı *Star Wars Galaxies*'den (2003) beri hemen her büyük online oyunun başlangıcında yaşanan ve bıktıran giriş kuyruğundan kurtarması. Şu an için böyle olabilir. Fakat böyle kârlı bir pazarda teknik yetersizliklerin çok uzun zaman geçmeden aşılabileceğini düşünüyorum. Bu nedenle Funcom'un doğru yolda olduğunu söyleyebilirim.

KISA KISA KISA...

Yeni QuakeCon'da Quake 5'in duyurulması bekleniyor. id'den Doom 4 haberi gelir derken sıra yine Quake'e geliyor gibi. Çok oyunculu oyunlarda daha iyi para var tabii.

Drakensang Online'ın betası sona ererken yapımcı Bigpoint, 9 milyon kayıtlı oyuncusu olduğunu açıkladı. Bu sayının ne kadarı aktif veya ücretli oyuncular bilmiyorum ama yine de iddialı bir sayı. Şirketin mobil oyun birimlerini kapatması kötüye mi yoksa F2P işine ağırlık vereceklerine mi işaret, yakında göreceğiz.

BIOWARE AUSTIN'DEN ANORMAL AYRILIKLAR



Star Wars: The Old Republic'in başına gelenler bana çok dokunmuş olacak ki her ay bahsetmeden edemiyorum. BioWare Austin ofisi de eksik olmasın beni kötü habersiz bırakmıyor. Son haberlere göre Rich Vogel ("zengin kuş" esprisini yapmamalıyım) ile beraber birçok yapımcı da görevlerinden ayrılma hazırlığı içinde. BioWare mayıstan beri devam eden işten çıkarma ve ayrılışlarla ilgili Gamesinsdustry.biz'e yeniden yapılanma nedeniyle bu durumun doğal olduğunu söylemişti. Ayrılıkların üzerinden 4 ay geçmesine rağmen BioWare'e 7 yılını vermiş bir isim ekibiyle birlikte ayrılıyorsa çok da doğal olmasa gerek.



GEYİĞE LOGIN — YAZ ÖZEL

• **Steam Yuva Yıkmaya Devam Ediyor**

Steam yaz indirimleriyle yuva yıkmaya ve aile içi anarşi sebebi olmaya devam ediyor. Gözü yaşlı bebeğinin mama parasını Sega Collection'a, kızının okul masraflarını Bethesda Collection'a yatıran baba iflah olmuyor. Dawn of War II indiriminde pembeli Chaos Space Marines DLC'sini almaya çalışırken yakalanan baba "Civilization paketini de alınca duracaktım" dedi. Gazetecilerin sorularına sinirlenen bana "Ben böyle işi Elder Scrolls V: Skyrim" diyerek kameramanlara saldırdı.



• **Tatil Ayakları**

Henüz 7 ay önce kendi sosyal medya devrimimi yaparak Facebook hesabı açmış bir internet kullanıcısı olarak belli şeyleri anlamakta hâlâ zorlanıyorum. Örneğin son zamanlarda tatile çıkan kız arkadaşların önemli bir kısmının kumsala uzandıkları yerden kumlu ayaklarının fotoğraflarını çekip Facebook'ta paylaşmaları. Bu anlam veremediğim akım sayesinde neredeyse tatile çıkan her arkadaşın ayak numarasını, oje rengini gittiği otel ve plaj ile birlikte bilir oldum. Sanırım bunun altında "Bakın, süper bir tatil geçiriyorum. İşte bu şahit olduğum manzara! İşte bunlar da ayaklarım!" mesajından daha gizli bir şeyler olsa gerek. Belki de temmuz sonu itibariyle henüz tatil yapamamış olmam batıyordur bana. İçimdeki "havuz başında arkadaşlarıyla Heroes of M&M III" partisi yapan adamı dışarı çıkarmanın zamanı gelmiş olmalı. Sahi bir beyaz Behemoth vardı, sevgiyle kucaklayan. Ne oldu ona?



ELDER SCROLLS ONLINE ÜZERİNE **SAMİMİ** CEVAPLAR

Şu sıcak yaz gecesinde bir Login yazısında ne kadar magazin haberi havası yakalayabilirim, merak ediyordum. Neyse, bu denemem şimdilik yazının başlığı ile sınırlı kalsın.

Bir oyun serisinin ünü sektör sınırlarını aştıysa, serinin her yeni yapımında yapımcılar üzerinde büyük bir baskı olur. Üzerine 250 kişilik dev bir ekibin çalıştığı *Elder Scrolls Online* (*ES:O*) projesinin kilit adamı, ZeniMax Online Studios'un baş ismi Matt Firor için de durum farklı sayılmaz. Firor, Gamesindustry.biz'e yaptığı açıklamada hedeflerinin, *Skyrim*'i seven oyunculardan çok mümkün olduğunca geniş bir kitleye ulaşmak olduğunu söyledi. Bu "geniş kitleye ulaşma" sözü ilk bakışta akılları kurcalasa da bu lafın çıktığı ağzın Firor'a ait olması içimi rahatlatan bir etken. Bilen bilir: Kendisi efsanevi *Dark Age of Camelot*'un da arkasındaki isimdi.

Firor'un üzerinde durduğu ana konu, oyunun eğlenceli olması. Devasa online oyun tarihinin, oyunlarına en sadık kitleleri olan *Star Wars Galaxies* ve *WoW* oyuncularının, oyuna göz ucuyla bakıp geri döneceklerinin de gayet farkında. Tabii eğlenceli yapalım derken oyun evreninin (lore) delik deşik olmamasına da özen göstermeyi unutmuyorlar. Ne de olsa Tamriel'in bir parçası olduğunu iyi biliyor Firor. Zaten online oyunlar üzerine çalışan ZeniMax Online'nın bu projede Bethesda ile yakın çalışmasının nedeni de bu. Ben, Firor'un MMO kalıbı yerine "Online RPG" sözünün altını çizmesini de buna bağlıyorum.

Röportajda dikkatimi çeken diğer bir nokta F2P ya da aylık ödemeli modellerden biriyle ilgili kesin bir şey söylenmemesi oldu. Bence bu, yapımı süren online oyunlarla ilgili yapımcı ve yayıncıların kafasını kurcalayan bir konu. Yokuştan aşağı yuvarlanan oyunların F2P'ye dönmeleriyle bellerini doğrulttuğu bir gerçek. *LotRO*, *Aion* ve *Age of Conan* buna güzel birer örnek. Fakat şu da var ki aylık ödeme modeliyle çıkan bir oyunun sonradan F2P'ye dönmesi hem oyun içi denge hem de geçiş süreci nedeniyle oldukça sıkıntılıdır. Bu nedenle stratejiyi oyunun geliştirme sürecinde oturtmak son derece önemli. Bence son dönem online oyunlar arasında bu bakımdan en stratejik davrananı *MechWarrior Online*: İsteyen baştan özel paket satın alır, sonra peyderpey bir şeyler alarak ödeme yapar; isteyense bedava oynar, fakat daha sık birşeyler alma ihtiyacı duyar. *ES:O*'ya dönersek; oyun muhtemelen fikri mülkün gücüne güvenerek aylık ödemeyle çıkacaktır. Fakat içerik güncelleme konusunda özverili olacaklarına inanıyorum. Sırtını *Star Wars* ve *Old Republic* gibi iki kült esere dayamış bir fiyasko çok da uzak sayılmaz bize. Firor'un ettiği bir söz bu tip bir riske karşı da içimi rahatlatıyor: "Ekibimizde hem başarılı online oyunlarda hem de başarısız olmuş online oyunlarda görev almış yapımcılar var. Başarısız yapımlardan gelen yapımcılar, aldıkları dersleri mutlaka yeni yapıma aktaracaklardır."

ES:O üzerine daha çok konuşacağız. Bu tip yapımlarla ilgili erken konuşmayı sevmemekle birlikte, ekibin ne yaptığını bilmesi ve de neyin doğru olduğuyla ilgili yargılarına sarılmış olmaları içimi rahatlatıyor. Şu an söyleyebileceğim yoldaki oyunun bir online *Oblivion* ya da *Skyrim* olmadığı, olmayacağı; fakat Tamriel'e yakışan bir online deneyim olacağı şeklinde.



CARLOS RODRIGUEZ "OCELOTE" SANTIAGO

BAZILARI DOĞUŞTAN YETENEKLİ -OĞUZHAN KILIÇARSLAN

Son yıllarda hızla yükselişe geçen ve masaüstümüzün vazgeçilmez ikonu haline gelen League of Legends'ın efsanevi oyuncusu Ocelote'i ağırlıyoruz bu ay ESL sayfalarımızda.



Öncelikle bizi geri çevirmediğin için teşekkürler. Biraz kendinden bahseder misin?
Merhaba ben Carlos. Daha çok "ocelote" olarak tanınıyorum ve 5 yıldır da eSpor sahnesinde bulunuyorum.

League of Legends öncesinde Avrupa'nın en iyi World of Warcraft oyuncularından biriydin. Gelişiminde etkisi oldu mu? Bunun dışında ağırlıklı oynadığın oyunlar nelerdi?
Evet kesinlikle. Her zaman bunu söylemek istemişimdir; yetenekli olmak ve kendini bir şeye adamış olmanın arasındaki fark, en iyi olmak için çalışılan saat miktarıdır. Galiba ben yetenekli olanlardanım. Ne kadar abartılı şekilde fazla oynarsam o kadar kötü oynuyorum. Bu yüzden de kendimi şanslı hissediyorum. Diğer oynadığım oyunlar da Diablo III, Counter-Strike ve bazen de FIFA.

League of Legends'a bu kadar tutkuyla bağlı olmanın sebepleri var mı? Yani bazen günde 10 saat bile yayın yapabiliyorsun. LoL'ün hayatındaki önemi nedir?
League of Legends muhteşem bir eSpor oyunu. İnsanlar iki iyi takım arasında oynanan bir oyunu izlerken çok heyecanlanıyor. Hatta ben bile heyecanlanıyorum. Şu ana kadar gördüğüm en büyük hayran kitlesi League of Legends'ta var. Çok güçlü bir kitle ve onlarla birlikte olduğum için çok mutluyum.

Kendini nasıl bu kadar geliştirebildin? SK Gaming macerandan biraz bahseder misin?
Sanırım bu, az önce de belirttiğim gibi yetenekli olmamla alakalı. Zamanımı iyi harcıyorum ve yeteneklerimi yerinde kullanmaya çalışıyorum. SK Gaming çok büyük bir organizasyon ve onlarla birlikte çalışmaktan gerçekten mutluluk duyuyorum.

Dünyada League of Legends çığ gibi büyümeye devam ediyor. Müthiş bir kitleye sahip oldu kısa sürede. Bu büyümeyle birlikte organizasyonların ve firmaların ilgisi de büyük ölçüde arttı. Sen Intel Extreme Masters finalinde sahneye çıktığında ne hissetmiştin?
Sahneye her çıkışımda kendimi feci derecede iyi hissediyorum. Sizleri alkışlayan binlerce insanın önünde sahneye çıkmayı tanımlamak için kelimeler yetmez. Çok büyük şeyler bekliyorlar ve benim için bağırmaları için elimden gelenin en iyisini yapacağım.

Oyununu elinden geldiği kadar canlı yayın ile izleyicilerine sunmaya çalışıyorsun. Bunu bir iş olarak mı yoksa bir hobi olarak mı görüyorsun? Çünkü yayın sırasında seni gerçekten mutlu ve rahat görüyoruz. Adeta her gün birlikte olduğun arkadaşlarınla buluşmuş gibisin.
Yayın yapmak hayranlarımla iletişim kurmam için bir araç. SpawN, HeatoN ve diğerlerinin böyle bir aracı yoktu. Bu yüzden de böyle bir şeye sahip olduğum için çok mutluyum.

Antrenmanlar, yayın ve hayran oyunları derken kendine vakit ayırabiliyor musun? Boş zamanlarında neler yaparsın?
Futbol oynamayı çok seviyorum. Arkadaşlarımla ve özellikle kız arkadaşlarımla takılırım :)



Biraz teknik konulardan bahsetmek gerekirse, SK Gaming League of Legends kadrosunun middle oyuncusu konumundasın. Zaman zaman takımda rolün değişiyor fakat yeniden seni mid lane'de görüyoruz. Neden middle ve favori şampiyonun hangisi?
Mid lane'i seviyorum çünkü oyunun %50'sini elinizde tutma gücünüz bulunuyor. Bence oyunda çok büyük bir rol bu. Şu an için favorim Kassadin.

Senin gibi profesyonel oyuncular her tür şampiyonu profesyonel seviyede oynayabiliyor. Yani bir AD Carry oyuncusu çok rahat AP Carry olarak takımda görev alabiliyor. Peki sen AP Carry olmasaydın takımda rolünün ne olmasını isterdin?
Büyük ihtimal oyundaki büyük öneminden dolayı jungler olurdum.

Oyuncuların kendilerini geliştirebilmeleri için neler önerirsin?
Oyunun tadını çıkarsınlar, eleştirileri kabul etsinler, sadık olsunlar ve gülümsesinler.

Bize zaman ayırdığın ve sorularımıza yanıt verdiğin için tekrar teşekkürler. Büyük bir keyifti seninle röportaj yapmak.
Ben teşekkür ederim. Gerçekten Türkiye'den kimseyi tanımıyorum, ama her zaman ziyaret etmek istediğim bir yer. Kültürünüzü ve diğer her şeyi bilmeyi çok istiyorum. Avrupalı bir yabancı olarak ülkenizi ziyaret etmekten keyif ve onur duyarım. Verdiğiniz tüm desteklerden ötürü hepinize çok teşekkür ediyorum.

ESL AVRUPA'DA CS:GO SEZONU AÇILDI

Geçen sayıda Counter-Strike 1.6'nın Avrupa arenasından yavaş yavaş kalkmaya başlamasını aktarmıştık sizlere. Eski sürümün kaldırılmasından sonra eSpor gündeminin zirvesindeki konulardan biri de "acaba CS: Global Offensive 1.6'nın yerini alacak mı ya da bir eSpor oyunu olarak oynanacak mı" sorularıydı. Valve eSpor tarafında dağıttığı binlerce beta key ile oyun severleri erkenden bu oyuna alıştırmaya başlamıştı bile. ESL'de gösteri maçları hazırlandı, dev canlı yayın sunumlarıyla milyonlarca oyun severe CS:GO bir eSpor oyunu olarak tanıtıldı. Fakat resmi olarak bir takım oluşumu ya da bir organizasyon yoktu. Geçtiğimiz günlerde ESL'de ilk kez CS:GO'da resmi bir turnuva yapıldı.

ESL Avrupa'da ilki düzenlenen turnuvada ünlü Counter-Strike 1.6 ve CS: Source oyuncuları yer aldı. Oyuncular zaten uzun zamandır CS:GO beta sürümünü test ediyor ve antrenmanlar yapıyordu. Bu yüzden de turnuvada çok fazla adaptasyon sorunu yaşamadan mücadele verdiler. Rockstar turnuvada finale çıkan ilk takım oldu. Peki ya Rockstar'da kimler oynadı? 1.6'nın efsane isimleri Christopher "GeT_RiGhT" Alesund, Patrik "f0rest" Lindberg ve Richard "Xizt" Landström kadrodaki yıldız isimlerden birkaçıydı. SK Gaming'in 1.6 oyuncularından kurulu bu muhteşem ekibinin karşısında, Danimarka'nın köklü kulüplerinden ve CS: Source'da dünyanın en iyi takımlarından biri olan mTw yer aldı. mTw kadrosunda da CS: Source'den tanıdığımız Andre "nooky" Utesch, George "hudzG" Hoskins ve Brandon "Weber" Weber gibi isimler yer aldı. Tüm gözler bu dünyaca ünlü oyuncuların üzerindeydi o gece. Bir tarafta CS 1.6'nın, diğer taraftaysa CS: Source'un efsaneleri yerini almıştı. Nefes kesen bir mücadeleye sahne olan ilk haritanın ardından mTw ikinci haritayı da alarak turnuva finalinden 2-0 galip ayrıldı ve ilk organizasyonun şampiyonu olmayı başardı!

Sizin de bir CS:GO takımınız varsa ve hafta sonu ESL Avrupa'da düzenlenen Go4CS:GO turnuvalarına katılmak istiyorsanız sizleri ESL'in heyecan verici dünyasına davet ediyoruz. ***-Oğuz***



INTEL EXTREME MASTERS KÜLLİYATI!

ESL'in en büyük turnuvası olan Intel Extreme Masters'ta dünden bugüne neler olup bitmiş, sezon sezon derledik. IEM'in geçmişinde derin bir yolculuğa çıkmak istiyorsanız sizi şöyle alalım: *tinyurl.com/esltriem*



IEM7 HEYECANI GAMESCOM İLE BAŞLIYOR!

Dünyanın en büyük oyun ve eğlence fuarlarından birisi olan Gamescom bu yıl da geldi çattı. Oyun sektörünün devleri bir kenara, eSpor organizasyonlarının devi Intel Extreme Masters, 7. sezonunun açılışı için yine Gamescom'da olacak. Geçtiğimiz yıl Gamescom, IEM ve eSpor adına çok güzel geçmişti. Bu sene de canla başla çalışan ESL ekibi bizlere bu muhteşem heyecanı yeniden yaşatmaya hazırlanıyor.

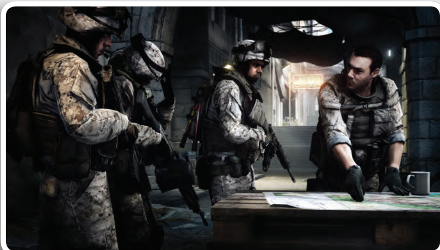
IEM'in 7. sezonu Counter-Strike severler için biraz buruk geçeceğe benziyor çünkü IEM bu sezon Counter-Strike 1.6'yı oyun listesinden kaldırdı. Sadece StarCraft II ve League of Legends organizasyonları yapılacak. Eleme sisteminde bu yıl bir değişiklik yapmayan Intel Extreme Masters Amerika'nın, Avrupa'nın ve Asya'nın en iyilerini Gamescom'a getirecek. Ayrıca Global Challenge Köln'de dereceye giren takımlar ve oyuncular Dünya Şampiyonası'na katılmayı garantileyecek. Takımlar ve oyuncular antrenmanlarına çoktan başladılar bile. Onlar başlar da biz boş durur muyuz? Tabii ki hayır! Biz de ESL Türkiye ekibi olarak Intel Extreme Masters Global Challenge Köln'ü anbean sizlere aktaracağız. Organizasyon tarihlerinde güncel skorları ve değerlendirmelerimizi ESL Türkiye'de *(www.esl.eu/tr)* bulabileceksiniz. Kendinizi hazırlayın, Intel Extreme Masters 7. sezonuyla Gamescom'a bomba gibi düşecek! ***-Oğuz***



YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

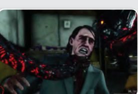
OYUN BAKIMINDAN GÜDÜK BU AYDA BİLE OYNAMAYA LAYIK EN AZ BEŞ TANE ŞAHANE OYUN ÇIKTI YA, ALLAH'IN SEVDİĞİ KULLARMIŞIZ DESEK YERİDİR.

FPS (First Person Shooter)

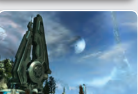


BATTLEFIELD 3
PC, PS3, 360

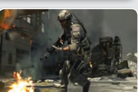
FPS seviyorum deyip de BF3'ü oynamamış olmanız mümkün değil. Serinin şimdiye kadar yapılmış en iyi, ama benzerlerinin yanında hafif sönük kalan tek kişilik senaryo modu, yeni eklenen Co-Op modu, pastanın üstündeki vişne şekeri gibi. Ama esas olay, inanılmaz derecede geniş, dilediğiniz taktiği yapabileceğiniz kadar derin, ama yine de bir şekilde hemen kapıp başlayabileceğiniz kadar da oyuncu dostu, müthiş, mükemmel bir oyun. Kaçırmayın!



The Darkness II
PC, PS3, 360
Karanlığın içinden gelen The Darkness II, bizi gafil avladı. İlk oyundan sonra çizgi romanımsı grafiklere dönen oyunun bu kadar iyi çıkacağını hiç beklemiyorduk doğrusu.



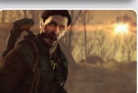
Halo: 10th Anniversary Edition
360
İlk Halo'nun üstünden 10 yıl ne zaman geçti ha? Vay be... Xbox'ı konsol piyasasına sokan oyun Halo, yenilenmiş grafikleriyle 10 yıl sonra yeniden karşımızda.



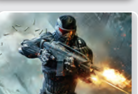
Call of Duty: Modern Warfare 3
PC, PS3, 360
Cpt. Price ve mahdumlarının savaşında son perdeye gelindi. Multiplayer'ı bu sefer pek gelişmemiş olsa da tek kişilik senaryo ve Co-Op bölümleriyle günü kurtarıyor MW3.



GoldenEye 007: Reloaded
PS3, 360
Daha önce Wii'ye çıkan Goldeneye'ın, PS3 ve 360 için elden geçirilmiş versiyonu hiç de fena değil.

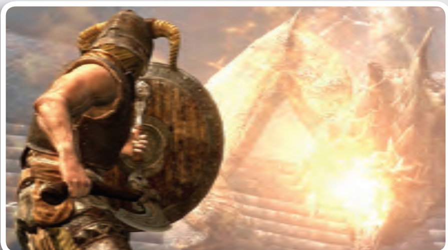


Resistance 3
PS3
Üçüncü oyunuyla tam anlamıyla kendine gelen Resistance serisi, hem tek kişilik hem de multiplayer moduyla tatmin etmeyi başarıyor.



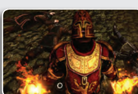
Crysis 2
PC, PS3, 360
Görsel olarak dünyanın en iyi FPS'lerinden olan Crysis 2, Hans Zimmer'in müzikleri ve üç platforma birden çıkmasıyla Crysis markasını farklı bir boyuta taşıyor.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

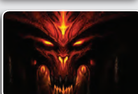


THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
PC, PS3, 360

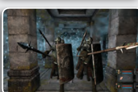
Kuzeyden bir güneş doğdu üstümüze, ışığından gözlerimiz kamaştı. Biz tüm güzelliğine rağmen, Oblivion'dan da "konsollaştırılmış" bir rol yapma oyunu beklerken, birçok alanda daha giriftleşmiş, kendine güvenen, sınırsız bir oyun süresi sunarmış gibi görünen bir oyunla çıktı Bethesda karşımıza. Ne kadar övsek, ne kadar yere göğe sığdıramasak yeridir. Oyun çıkalı kaç ay oldu, biz daha oyundan çıkamadık.



Game of Thrones
PC, PS3, 360
Kral Robert'in İsyanı döneminde geçen Game of Thrones oyunu, dizi ve kitaplarda olmayan ana karakterlere yer veriyor. Ama "sevdiğimiz" karakterler de arada gözükmüyor değil.



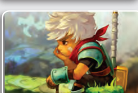
Diablo III
PC
Inferno'da gıdım gıdım ilerleyişlerimiz ve bir öncekinden %60,001 daha iyi eşya düşürme çabalarımız sürünüyor... Sürünüyor mu dedim? Sürüyor diyecektim.



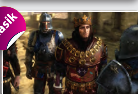
Legend of Grimrock
PC
Dört karakterle aynı anda, dört ana yönde yürüyebilmek... Harita metod defteriyle harita tutmak... SSI oyunları... Bunlar içinizi kıpırdatıyorsa LoG sizin oyununuz demektir.



Final Fantasy XIII-2
PS3, 360
Final Fantasy 13'ü fazla çizgisel bulanlara kendini affettirmek isteyen Square, bu kez eski oynanışa daha yakın bir oyunla karşımızda.

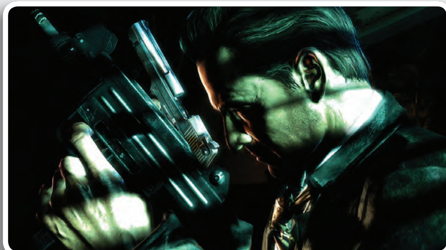


Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.



The Witcher 2 - Enhanced Edition
PC, 360
Yeni görevleri, giderilmiş hatalarıyla tam anlamıyla bir başyapıt haline gelmiş durumda The Witcher 2. Enhanced Edition'a bulaşmayan rol yapma oyunu sever olamaz.

AKSİYON



MAX PAYNE 3
PC, PS3, 360

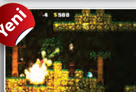
Remedy'den sonra Rockstar'ın yaptığı bir Max Payne, elbette daha "modern zamanların dertleri" soslu olacaktı. Olmuş da. Ama Rockstar bu, yaptığı oyunun kötü çıkma ihtimali her zaman düşüktür. Max'in aksiyonunu günümüzün teknolojisine o kadar iyi uyarlamışlar, multiplayer'la o kadar güzel birleştirmişler ki... Aksiyon türünün özünü içinde barındırıyor Max Payne 3. Kurşunların bedenlerle ölümcül bir dansı gibi adeta.



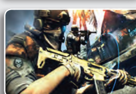
Spec Ops: The Line
PC, PS3, 360
İlk bakışta sıradan bir askeri aksiyon oyunu gibi görünse de, son yılların en farklı hikâyeli oyunlarından birisi olduğunu anlayacaksınız.



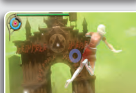
The Amazing Spider-Man
PS3, 360
Batman'in olmadığı yerde Spidey'e Abdurrahman Çelebi denirmiş. Dövüş sistemi bile hafif Batman'den arak, ama oyun güzel.



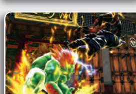
Spelunky
360
Uzun süre PC'ler için bedava olan Spelunky, yenilenmiş grafiklerle Xbox 360'a çıktı. Çok da iyi oldu.



Ghost Recon: Future Soldier
PC, PS3, 360
Ghost Recon serisi "Recon"luktan "tam tekmil savaşa" dönüşmüş. ABD ordusunun tüm yeni ve hayali cicilerini denemek istiyorsanız, buyurun.



Gravity Rush
PS Vita
Yerçekimiyle oynayabildiğiniz bir oyun Gravity Rush. Anime tarzı grafikleri ve ilginç mekanikleriyle, Vita'nın en iyi oyunlarından biri.



Street Fighter X Tekken
PC, PS3, 360
İki seri, kozlarını er meydanında paylaşıyorlar. Street Fighter mekaniklerine daha yakın olan SFxT'de, iki serinin en ünlü 40'dan fazla dövüşçüsü karşı karşıya geliyorlar.

Şimdiye kadar hiç DLC aldın mı? En verimlisi hangisiydi?

1. *Aldım. En verimlisi Mass Effect 2: Lair of the Shadow Broker'dı sanırım (çünkü Liara). -CAN*
2. *Civilization V'e daha yeni aldığım Gods & Kings. Harika! -MUSTAFA BURAK*
3. *Aldım ama en sevdiklerim para ödemediğim L4D2 DLC'leriydi. -EROL CAN*
4. *Çok. Sanırım New Vegas'takiler favorilerimdi. -EKREM*
5. *Almam mı? Borderlands DLC'leri hoşuma gitti. Paralarının hakını gayet veriyorlardı. -ALİ*

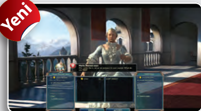
Sence Batman fikri mülklerinden (film, çizgi dizi, oyun, vs.) en iyisi hangisi ve neden?

1. *Çizgi roman. Gerçi çocukluk hayalim KnightFall'u taze taze sinemada gördükten sonra bir anlık tereddüt ettim ama... -CAN*
2. *Arkham City şahaneydi ya, en iyilerinden biri kesinlikle. -MUSTAFA BURAK*
3. *Tim Burton'ın Batman filmlerini bir başka severim. -EROL CAN*
4. *The Killing Joke çizgi romanı. Çok azılı bir Batman takipçisi olmayan beni bile etkilemeyi başarmıştı... -TURGUT*
5. *Çizgi dizileri muhteşemdir. Batman'e ait onlarca çizgi dizi arasında biri bile kötü değildir. -ALİ*

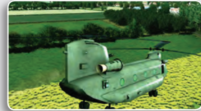
Başını sağa çevirdiğinde ne görüyorsun?

1. *Guen'i. O da beni gördü, gelip burnuma sürtündü hatta, şapşal kedi... -CAN*
2. *Bir gazla alıp sonradan dokunmadığım spor aletlerimi görüyorum. ^^ - MUSTAFA BURAK*
3. *Fırtına. Penceremin hemen arkasında kıyametler kopuyor. -EROL CAN*
4. *Londra 2012 yaz olimpiyatlarını. Çubukla atlıyorlar hatta tam şu an, böyle saçma iş görmedim... -TURGUT*
5. *Aynamı ve olmak istediğim insanı görüyorum. İşi aldım mı acaba? -ALİ*

STRATEJİ



Civilization V: Gods & Kings
PC
Civilization maceranız biter mi sandınız? Stratejilerinizin içine eklenen din ve casusluk unsurlarıyla Civ 5 artık daha derin.



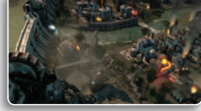
Wargame: European Escalation
PC
Tank paletleri altında ezilen otlardan, savaş alanında ilerleyen mekanize tugaylara kadar yükselebildiğiniz, son zamanların en iyi stratejisi.



Shogun 2: Fall of the Samurai
PC
Japonya'nın batı teknolojisiyle tanışmasının ardından, ülkede yaşananları anlatan yeni Total War eklentisi. Shogun 2'den ayrı olarak da çalışıyor.



Crusader Kings 2
PC
Paradox'un stratejilerini sevenleri memnun edecek derinlikte, kararların içinde kendinizi kaybedeceğiniz bir strateji.



Anno 2070
PC
Alman yapımı Anno serisi geleceğe muhteşem bir şekilde taşınıyor. Yeni çıkan DLC'lerle içeriği de genişletilmeye devam ediyor.

DVO & ONLINE



The Secret World
PC
Dünyanın çeşitli şehir efsanelerini ve korku hikâyelerini harmanlayan The Secret World, başarılı bir DVO olmuş.



Star Wars: The Old Republic
PC
BioWare'in DVO'su SWTOR, World of Warcraft'a karşı duran ilk büyük rakip. Ancak hızla oyun sonu içerikleriyle desteklenmesi gerekiyor.



Lord of the Rings Online
PC
Free2Play modeline geçtiğinden beri hız kesmeden yeni içeriklerle zenginleşen LOTRO, kaliteli bir DVO oynamak isteyenleri kendine çekiyor.



Rift
PC
World of Warcraft kalitesinde, ama çok daha karanlık ve ciddi bir DVO istiyorsanız, Rift'e göz atın. Her update'le birlikte de genişliyor.



Céiron Wars
PC
Hem browser'da hem de tek başına oynanabilen, Türk yapımı bir DVO Céiron Wars. Hükümran Senfoni'nin yapımcılarından başarılı bir oyun daha.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Need for Speed: The Run
PC, PS3, 360
EA'in kışlık oyun serilerinden Need for Speed, bu yıl tüm zamanların en çizgisel halini alıyor: Batı'dan Doğu'ya doğru ABD seyahatine çıkıyor.



Forza Motorsport 4
360
Araba yarışı türü icat edileli, bu kadar gelişmişini görmediniz. Her araç bir rüya, her yarış bir macera. Eğer Xbox 360 sahibiyseniz, mutlaka, mutlaka bu piste çıkmalısınız.



Ace Combat: Assault Horizon
PS3, 360
"Havada geçen Modern Warfare" tanımlaması bu kez Ace Combat'a yakışıyor. Daha az sim, daha fazla sinematik, yine çok iyi.



TrackMania 2 Canyon
PC
Bu şahane oyunun sadece PC'de olması büyük bir kayıp. Tüm ülkelerden milyonlarca yarışçının çılgın pistlerdeki rekabetini mutlaka yaşamalısınız.



Driver: San Francisco
PC, PS3, 360
"Komada olduğunuz için şehirdeki tüm arabalara girebiliyorsunuz" gibi saçma bir fikirle ancak bu kadar eğlenceli bir oyun yapılabilirdi.

AYIN ALTIN OYUNLARI



Battlefield 3 Premium



Civilization V: Gods & Kings

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Şükürler olsun, yazın en kurak ayını arkamızda bıraktık. Artık bundan sonrası hep çıkış hep yukarı!

AĞUSTOS '12	
Dark Souls: Prepare to Die Edition	PC
Darksiders II	PC, PS3, 360
Guild Wars 2	PC
New Super Mario Bros. 2	3DS
Persona 4: Arena	PS3, PSV
Sleeping Dogs	PC, PS3, 360
The Amazing Spider-Man	PC
Transformers: Fall of Cybertron	PC, PS3, 360
EYLÜL '12	
Borderlands 2	PC, PS3, 360
Dead or Alive 5	PS3, 360
Far Cry 3	PC, PS3, 360
FIFA 13	PC, PS3, 360, PSV, 3DS, Wii
LittleBigPlanet	PSV
Lord of the Rings Online: Riders of Rohan	PC
Secret Files 3	PC
Sniper: Ghost Warrior 2	PC, PS3, 360
Tekken Tag Tournament 2	PS3, 360
The Sims 3: Supernatural	PC
The Testament of Sherlock Holmes	PC, PS3, 360
Wappy Dog	DS
World of Warcraft: Mists of Pandaria	PC
EKİM '12	
007 Legends	PS3, 360
All-Stars Battle Royale	PS3, PSV
Assassin's Creed III	PC, PS3, 360
Dishonored	PC, PS3, 360
Forza Horizon	360
Medal of Honor: Warfighter	PC, PS3, 360
NBA 2K13	PC, PS3, 360, Wii
Resident Evil 6	PS3, 360
WWE '13	PS3, 360
XCOM: Enemy Unknown	PC, PS3, 360

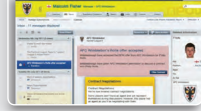
SPOR & MENAJERLİK



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.



NBA 2K12
PC, PS3, 360
NBA tarihindeki en büyük starları bir araya getiren NBA 2K12, yine mükemmel. EA neden kendi NBA'ini geri çekti sanıyorsunuz?



Football Manager 2012
PC, PSP
800'den fazla yeni özellik, 50'den fazla lig ve yeni kural değişiklikleriyle tüm zamanların en gerçekçi, en derin menajerlik oyunu FM2012.



FIFA 12
PC, PS3, 360
Yeni çarpışma motoruyla zaman zaman bir komedi şovuna da dönüşen oyunumuz, hala futbol oyunlarının en iyisi.



Fight Night Champion
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, boks sevmeyenler bile oynanabilir.

MACERA & BULMACA



Quantum Conundrum
PC, PS3, 360
İlk Portal'in yapımcısı Kim Swift'in zekasından fırlayan Quantum Conundrum, onun kadar ses getirmese de çok iyi bir zeka oyunu olmuş.



The Walking Dead
PC
Zombi kıyametine, 3 gün su kesilmesinden daha fazla hazır olmamız tuhaf değil mi? Eğer yetmediyse, bir de oyununu verelim?



Botanicula
PC
Machinarium'un yapımcısından yine çılgın bir macera oyunu. Botanik bahçesini kötülükten korumaya çalışan şeyleri yönetiyoruz...Şeyler...



To The Moon
PC
Son derece basit görünüşlü bu oyun, ne kadar güzel olabilir. Sizi beş dakika içinde güldürecek, ağlatacak, günlerce aklınızdan çıkmayacak kadar.



Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

GARİP TÜRLER



Journey
PS3
Thatgamecompany, Flower'dan sonra yine insanın ruhuna dokunan bir oyun yapmayı başarmış. İki saatlik bu yolculuk size çok şey katabilir.



Rayman Origins
PC, PS3, 360, Wii, 3DS, PS Vita
Gelmiş geçmiş en iyi platform oyunlarından birisi. Aksiyon türünde yitip gitmesin istedik ve buraya aldık. Hem ayrıca, sağlıklı dozda "gariplik" içeren bir oyun bu. Eğlenceli, manyak bir şey!



Just Dance 3
PS3, 360, Wii
Bu oyunun ismini duyar dururduk, ama hiç yüz vermemiştik bu aya kadar. Damla bir oturdu başına, kalkamadı. (Bi dakka! Dans oyununda oturmak mı?!)



Dear Esther
PC
FPS oyunu türünden ateş etmeyi, silahı, sağlığı ve düşmanı çıkartırsanız, nasıl bir oyun elde edersiniz? Görünen o ki, oldukça iyi bir "oyun".



Catherine
PS3, 360
Korku, bulmaca, aksiyon, adventure türündeki uçuk kaçık oyunumuz Catherine'de, rüyalarında koyun olan bir adamı kadınların hışmından koruyoruz (?).

DIABLO
Achievement Rehberciği



DIABLO BİTMEK BİLMİYOR

"Yine mi Diablo?" Evet yine Diablo. İtiraf edin, kaçınız Diablo oynamayı gerçekten bıraktı? Tuhaf bir şekilde sevsek de, sevmesek de oynamaya devam ediyoruz. Kimi zaman sinirlerimiz laçka oluyor, kimi zaman "yahu hep aynı şeyi yapıp duruyorum" diye düşünürken buluyoruz kendimizi. Yine de oynamaya devam ediyoruz. Amaç ne? Elimizdekilerden daha iyi eşyalar bulmak. Niye? Yaratıkları daha rahat kesebilmek için. Neden? O yaratıklardan belki daha iyi eşyalar buluruz diye. Acayip bir kısır döngü ama işte bu döngünün içinde kimi zaman bayarak, kimi zaman mutlu mesut yuvarlanıp gidiyoruz.

Tüm bu Diablo çılgınlığının içinde beni bayan şeyin oyunun kendisi değil de fanboyları olduğunu fark ettiğimde bir yandan kola içiyordum, bu farkına varışla birlikte ağzımdan kola püskürürken "tabi yaa" diyivermişim. Bu fanboy ırkı Facebook'ta, Twitter'da, forumlarda, sağda solda karşıma çıktıkça ister istemez oyundan soğuyormuşum meğer. Oyunun yapımcıları bile kendilerini bazı konularda eleştirmekten çekinmezken, fanboy kitlesi girdikleri her ortamda eleştirilerini dile getirenlere karşı çok tuhaf argümanlarla amansız bir savunmaya geçiyorlar ya, çok komik geliyor bana. Altı üstü bir oyun oynuyorsunuz yav, rahat olun azıcık. Oyunezer out, fanboyezer in :) Gelecek aya görüşmek üzere, yer yer Diablo'lu, daha az fanboy yağışlı günler diliyorum. Farewell.
-ESER GÜVEN

Blizzard'ın bence yaptığı en akıllıca hareketlerden biri oyunlarına son derece kapsamlı bir Achievement sistemi eklemesi oldu. Tabii Diablo gibi bir oyunu tekrar tekrar oynamak için bu tarz bir gaza getiriciye gerek yok diye düşünüyor olabilirsiniz, ama AH'a para yedirmek istemediğiniz için kendi yağınızda kavruluyor, Act2 Inferno'da küfrede küfrede ölüyor ve "şu Butcher run'lar da baydı, azıcık başka şeylerle uğraşayım" diyorsanız dalıverin Achievement listesine. Achievementların önemli bir kısmını yapmak pek zor değil, ne yapılacağını anlamak da kolay. Ama bunun dışında kalan ve diğerlerine göre biraz da alengirli olan achievement'lar da mevcut. Bu ayki yazımızda da bunlar arasından seçtiklerimle ilgili ipuçları bulacaksınız.

GENERAL - EXPLORATION

Rainbow Connection
Boyaların tümünü açmak için Inferno'ya ulaşmış olmanız şart. Eğer henüz Inferno'ya gelmediyseniz tek çareniz AH yoluyla boya satın almak ama ben açıkçası çok fazla boya satan görmedim. Inferno'ya geldiyseniz ilk iş olarak Argus the Collector'u ziyaret edip elindeki tüm boyaları alın, sonra oyundan çıkıp tekrar tekrar girerek Argus'un envanterinin değişmesini sağlayın. Muhtemelen 10-12 seferden sonra tüm boyaları bulmuş olacaksınız.

Market Research
Bu achievement için 8 farklı tüccarı bulmanız gerekiyor, bunlar belli yerlerde, rasgele spawn olan tüccarlar ve nerede arayacağınızı bilmediğiniz takdirde bulmanız çok zor.

Wandering Tinker: Fields of Misery'de spawn olabilen Tinker's Hovel isimli evin içinde. Bu ev de Sheltered Cottage isimli bölgede ortaya çıkıyor. Sheltered Cottage, Fields of Misery'nin kuzeyindeki bir çıkıntıda kalan toprak parçasına verilen isim.



Ancient Device



Bashiok

Vendel the Armorsmith: Trailing the Coven görevi sırasında geçeceğiniz Northern Highlands bölgesinde Watch Tower ismindeki zindanın spawn olması gerekiyor. Bu zindanın ikinci katında Vendel'i ve bağlı olduğu event görevini bulabilirsiniz. Eğer Watch Tower spawn olmadıysa bu görevi seçip Northern Highlands ile Leoric's Hunting Grounds arasındaki checkpoint'te oyundan çıkın. Şimdi sürekli olarak Resume Game yapıp Watch Tower'ın spawn olmasını bekleyebilirsiniz.

Kyr the Weaponsmith: Kyr ile Halls of Agony Level 2'den dışarı çıktığınızda Highland Passage bölgesinde karşılaşıyorsunuz. Dışarı çıkar çıkmaz Kyr'i görmediyseniz spawn olmadı demektir, bu durumda Cursed Hole görevini yeniden başlatın ve Hall of Agony Level 2 checkpoint'ini kullanarak spawn olmasını bekleyin.

Larra: Larra'yı bulmak için The Road to Alcarnus görevinin ikinci aşamasını başlatın ve Black Canyon Mines'a ışınlanın. Burayı dolaşarak Deserted Cellar zindanının spawn olup olmadığını kontrol edin. Bu zindanı yakaladığınızda ufaklık Larra'yı da bulmuş olacaksınız.

Rodger the Alchemist: Rodger'ı bulmak için Trailing the Coven görevini başlatın ve Wortham Chapel Cellar'a ışınlanın. Kuzey kapısından geçerek Wortham'dan çıkın ve köprüyü geçene kadar ilerleyin. Rodger spawn olduysa köprünün bitişinde sizi bekliyor olmalı. Eğer orada yoksa kolaylık olması açısından Caverns of Araneae checkpoint'ine gidebilir, bu checkpoint'i açar açmaz oyundan çıkıp dilediğiniz kadar Resume Game yapabilirsiniz.

Adenah the Curio Vendor: Bulması zor olan spawnlardan biri. Fields of Misery'de dolaşarak Lonely Dwelling bölgesini bulmalı ve burada spawn olmuş olan House of Curios'a girmelisiniz. Yapabileceğiniz en mantıklı hareket Fields of Misery'e güneyden girmek ve kuzeye doğru ilerlemek. Evi bulduğunuzda içeri girip Curio'ya "nerdeydin e bre Curio" diyebilirsiniz.

Zaven the Alchemist: Zaven Dahlgur Oasis'teki iki spawn noktasından birinde bulunabilen bir tüccar. Kendisi aynı zamanda Whimsyshire için Liquid Rainbow'u bulabileceğiniz Mysterious Cave'in de müjdecisi, o yüzden kendisini görünce ekstradan sevinebilirsiniz. Spawn olabildiği noktalardan ilki Dahlgur Oasis'e girer girmez sağa doğru ilerlediğinizde aşağıya doğru göreceğiniz cep. Eğer bu cepte Zaven varsa, Mysterious Cave de var demektir. Eğer kimse yoksa bu sefer de Dahlgur Oasis ışınlanma noktasını bulmalı, kuzeydoğuya doğru devam etmeli ve ilkinin aynısı olan ikinci cebi bulmalısınız. Eğer burada da yoksa oyundan çıkın, tekrar Path to Oasis'e ışınlanarak cepleri yeniden kontrol edin.

Halmin the Alchemist: Bulunması en zor tüccar. Şansınızı denemek için Machines of War görevini başlatın ve The Battlefields'a geçin. Aradığımız spawn The Foundry, burası Cryder's Outpost ve Battlefield Stores ile aynı spawn noktasını paylaşıyor. Yani bu diğer ikisinden birini görürseniz oyundan çıkıp şansınızı tekrar denemeniz gerek. Halmin garantili bir spawn değil, yani Foundry'i bulsanız bile Halmin'i bulamayabilirsiniz. Halmin için Foundry'nin ikinci katını gezmenize gerek yok çünkü yalnızca ilk katta spawn olabiliyor. Yalnız diğer tüccarlar gibi kabak gibi ortada beklemiyor, etrafı tamamen temizlemeniz lazım, içinde bulunduğu odadaki yaratıkları temizlediğinizde saklandığı yerden çıkacaktır.

Haunted
Yedi tane hayaleti bulmanızı gerektiren bir achievement, tümünü bulmak yine oldukça zorlu bir iş.

Lucious the Depraved: Act I - Cemetery of the Forsaken'da spawn olabilen bir Grave Robber.
Drury Brown: Act I - Cemetery of the Forsaken'daki gerçek Defiled Crypt'ta spawn olabiliyor.
John Gorham Coffin: Act I - Cemetery of the Forsaken'daki gerçek Defiled Crypt'ta spawn olabiliyor.
Dataminer: Act I - Cemetery of the Forsaken'daki sahte Defiled Crypt'ta spawn olabiliyor.
Fecklar's Ghost: Act II – The Festering Woods'ta spawn olabiliyor.
The Tomekeeper: Act II – The Terminus'ta, Unknown Depths'te spawn olabiliyor.
The Archivist: Act II – The Terminus'ta Realm of Shadow'da spawn olabiliyor.

CAMPAIGN
Campaign'deki en bilgi gerektiren achievementlar Event ve Dungeon tamamlamayı gerektirenler. Her Event kendi achievement'ına sahip, Dungeon'lar ise tek bir achievement başlığı altında toplanmış (Act 1 için "No Stone Unturned", Act 2 için "Nooks and Crannies"). Oyuna her girişinizde bu Event ve Dungeonlar rasgele spawn olduğundan şans eseri bulduğunuz birkaçı dışında belli bir tanesini arıyorsanız nerede spawn olacağını bilmek zorundasınız. Böylece o bölgeye tekrar tekrar girebilir ve Event veya Dungeon'ı yakalayabilirsiniz.

EVENT

Act	İsmi	Yeri
1	Carrion Farm	Fields of Misery - Forsaken Grounds
1	Last Stand of the Ancients	Festering Woods (Eternal War ile birlikte bulunabiliyor)
1	The Matriarch's Bones	Cemetery of the Forsaken - Defiled Crypt
1	Jar of Souls	Cemetery of the Forsaken - Defiled Crypt
1	Revenge of Gharbad	Southern Highlands - Ancient Pyre (Highland Crossing köprüsünden geçtikten sonra kuzeyde)
1	Eternal War	Festering Woods (Last Stand of the Ancients ile birlikte bulunabiliyor)
2	The Rygnar Idol	Stinging Winds - Chamber of the Lost Idol
2	A Miner's Gold	Howling Plateau - Crazed Miner
2	Lair of the Lacuni	Howling Plateau - Abandoned Mineworks
2	The Restless Sands	Stinging Winds (Khasim Outpost'un doğusunda)
2	Guardian Spirits	Stinging Winds (haritanın orta tarafında)
2	Crumbling Vault	Stinging Winds (Road to Alcarnus ışınlanma noktasının kuzeybatısı)
2	Prisoners of Kamyr	Dahlgur Oasis
2	Shrine of Rakanishu	Dahlgur Oasis (haritanın kuzey tarafı)
2	Lost Treasure of Khan Dakab	Dahlgur Oasis - Tomb of Khan Dakab (genelde haritanın ortasında beliren bir bölge)

DUNGEON

Act	İsmi	Yeri
1	Lost Mine	Field of Misery
1	Scavenger's Den	Field of Misery
1	Cave of the Moon Clan	Southern Highlands
1	Highlands Cave	Leoric's Hunting Grounds
1	Den of the Fallen	The Weeping Hollow
1	The Lyceum	Southern Highlands
1	Cave Under the Well	Old Tristram Road
1	Watch Tower	Northern Highlands
1	Decaying Crypt	Field of Misery
1	House of Curios	Field of Misery
1	Abandoned Servant House	Southern Highlands
1	Musty Cellar	Old Tristram Road
1	Dank Cellar	Old Tristram Road
1	Damp Cellar	Old Tristram Road
1	Dark Cellar	Old Tristram Road
1	Mass Grave	Old Tristram Road (Adria's Hut yanında)
1	Farmer's Cellar	Field of Misery
1	Tinker's Hovel	Field of Misery
1	Pillaged Home	Field of Misery
2	Hadi's Claim Mine	Stinging Winds
2	Abandoned Cellar	Stinging Winds
2	Tunnels of the Rockworm	Black Canyon Mines
2	Sirocco Caverns	Howling Plateau
2	Tomb of Khan Dakab	Dahlgur Oasis

Act	İsmi	Yeri
2	Tomb of Sardar	Dahlgur Oasis
2	Cave of Burrowing Horror	Desolate Sands
2	Mysterious Cave	Dahlgur Oasis
2	The Veiled Treasure	Desolate Sands (Ancient Device ihtimallerinden biri)
2	The Forgotton Ruins	Dahlgur Oasis
2	The Fowl Lair	Desolate Sands (Ancient Device ihtimallerinden biri)
2	The Ruins	Stinging Winds
2	The Crumbling Vault	Stinging Winds
2	Vault Treasure Room	Stinging Winds
2	Vile Cavern	Desolate Sands
2	Ancient Cave	Dahlgur Oasis
2	Flooded Cave	Dahlgur Oasis
2	Alcarnus Cellar	Alcarnus
2	Sandy Cellar	Alcarnus
2	Town Cellar	Alcarnus
2	Abandoned Mineworks	Howling Plateau
2	Fuad's Cellar	Howling Plateau
2	Rotting Cellar	Dahlgur Oasis
2	Ransacked Cellar	Dahlgur Oasis
2	Storage Cellar	Dahlgur Oasis
2	Old Fisherman's Cellar	Dahlgur Oasis
2	Storm Cellar	Dahlgur Oasis
2	Swampy Cellar	Dahlgur Oasis
2	Deserted Cellar	Black Canyon Mines
2	Chamber of the Lost Idol	Stinging Winds

CAMPAIGN – ACT 2

Wheel of Misfortune

Müthiş derecede zaman alıcı bir achievement, bu achievement'ı şansa bırakmanız mümkün değil, eğer kazanmak istiyorsanız aktif biçimde farm'lamanız şart. Şimdi bu Ancient Device denilen şey Desolate Sands'teki iki noktada spawn olabiliyor ama spawn şansı düşük. Act II'deki "The Scouring of Caldeum" görevini başlatın ve Ancient Path'a ışınlanın, azıcık yukarı yürüyerek Desolate Sands checkpoint'ine ulaşın. Spawn olmadıysa Leave Game yapıp bu noktadan başlayacağız. Spawn noktalarından ilki bu checkpoint ile haritanın ortasındaki yarık arasında bulunuyor, diğeriyse yarığın kuzeyinde. Ama biz zamandan tasarruf etmek için ilk noktayı arayacağız. Checkpoint'ten yukarı doğru ilerlemeye başlayın, bu nokta ile yarık arasında spawn olabilen çeşitli yerler var (ortasında Resplendent Chest olan spiral, kurakafa şeklindeki kayalar, katran çukurları gibi). Eğer bunlardan iki tanesini görürseniz zaten Ancient Device spawn olmadı demektir. Haritada da göreceğiniz gibi Ancient Device'ın bulunduğu alanın çok bariz bir görüntüsü var. Sıkıntı ise şurada, Ancient Device'ı kullanınca 10 olası seçenekten biri gerçekleşiyor. Ama bunlar bir kez gerçekleşecek diye bir kaide yok. Ancient Device'ı 5 kez bulup, beş kez aynı sonuçla karşılaşabilirsiniz. Achievement için 10 sonucu da görmemiz gerek. Bir tane Ancient Device'ı bulmak bile 10-12 reset isteyebiliyor, gerisini siz hesap edin. İyi eğlenceler :)

CHALLENGES

Attacking the Darkness

Bu achievement'ı en rahat alacağınız yer Act 4'teki Iskatu. Savaş başladığında hiçbir şey yapmadan bekleyin ki etrafınız biraz shadow dolsun, sonra da mümkünse güzel bir AoE ile saldırın. Bu achievement'ı normal zorluk seviyesinde yapmanız çok kolay olacaktır.

Demolition Derby

Art arda 50 eşya parçalamanız gerekiyor. Bunun için en uygun mekan Cemetery of the Forsaken (elbette normal zorluk seviyesinde). Etrafı kırmaya başlamadan önce rotanızı planlarsanız gereksiz gecikmelerden kaçınabilirsiniz. Bu alan hem melee karakterler, hem de ranged karakterler için elverişli. Mezarlıktaki bütün mezar taşları kırılabilir eşya kategorisinde, bunları tek tek kırmaya başlayın. Birini kırıp diğerine geçerken mezar taşı grupları arasında boşluklar olduğunu göreceksiniz. İşte bu noktalarda merdivenlerin başlarındaki taş topuzları kırarak devam edebilirsiniz (genellikle merdivenlerin başında ve sonunda ikişer tane var bunlardan). Seriniz yarım kalırsa hemen o checkpoint'ten tekrar yükleyin.

With Friends Like These

Grotesque, Harvester, Horror, Abomination,



Larra



Lyceum

Bile Crawler veya Spine Lasher patlatarak tek seferde 30 düşman öldürmeniz gerek. Bu yaratıkları bulmak sorun değil, sorun bunların patlamasıyla öldürülecek 30 yaratığı bulmak. Bunu yapabileceğiniz en uygun yer Cathedral Level 4 (elbette normal zorlukta). Etrafta dolaşmaya başladığınızda muhtemelen bir Grotesque yakalayacaksınız, peşinize takın ve ilerlemeye devam edin. Burada gruplar halinde düşük sağlık seviyesine sahip olan iskeletler, hatta summonerlar mevcut. Yeterli sayıda yaratığı peşinize takınca işin zor olan kısmı Grotesque'i diğerlerine zarar vermeden öldürmek, yani AoE kullanmamalısınız. Eğer grupta birden fazla Grotesque varsa zincirleme reaksiyon olacak, patlamada siz de ölseniz bile achievement'ı kapmış olacaksınız.

Bashanishu
Çift aşamalı bir achievement ve iki tane rastgele spawn'a dayanıyor. Öncelikle Dahlgur Oasis'e ışınlanarak (normal zorluk seviyesinde) ışınlanma noktasının sağ tarafına doğru ilerlemeli ve The Shrine of Rakanishu event'ini bulmalısınız. Bu çok ender olan bir event değil, o yüzden şansınız yaver giderse bu event'i tamamlayıp Fallen Shrine'dan düşen Rakanishu's Blade'i alabilirsiniz. İlk kısım tamam, şimdi sıra Bashiok'ta. Bashiok Dahlgur Oasis'in herhangi bir yerinde spawn olabiliyor ama genellikle buradaki iki ışınlanma noktasına yakın bir yerleri seçiyor. Kendisini bulacak kadar şanslıysanız hemen Rakanishu's Blade'i elinize alın. Sonra sol ve sağ tıka atanmış yeteneklerinizi silin, böylece saldırdığınızda otomatik olarak melee saldırı yapacaksınız. Bashiok'a bir kez vurmanız achievement için yeterli olacaktır.

CHALLENGES - ACT I

Destroyer of Destiny
Royal Crypts'ta dört pillar'ın bulunduğu odaya girin. Hiçbir yere saldırmamaya dikkat edin çünkü bu pillar'ların sağlıkları çok düşük ve hemen kırılabiliyorlar (normal zorluk, unutmayın). Dört pillar'ın tam ortasına geçin ve AoE yeteneklerinizden birini kullanarak tümüne aynı anda vurun. Bu kadar.

Nyuck, Nyuck, Nyuck
Broken Blade görevine geçin ve Drowned Temple'a girin. İçerideki Ezek the Prophet'i öldürdüğünüzde Larel, Karel ve Mock spawn olacak. Burada dikkat etmeniz gereken nokta üçünü de öldürmeden önce sağlıklarını yeterince düşük seviyeye çekmek. Tabii Inferno giysileriyle Normal modda buraya geldiyseniz one-shot yapma şansınız çok yüksek demektir. Tek vuruşla öleceklerine inandığınız anda üçünün de yanınıza gelmesine izin verin ve işlerini bitirin.

CHALLENGES - ACT 3

Knock Knock
Keep Depths'in herhangi bir katına girin ve etrafta dolaşarak bir Demonic Tremor arayın. Bu yaratığı bulduğunuzda peşinize takın ve kapılardan geçmeye başlayın. Kapıların gerçek kapı olmasına gerek yok, yani aslında yaratığın burada kıracağı şeyler kemerli geçitlerin üst kısımlarındaki taşlar. Demonic Terror'u beş kapıdan geçirdiğinizde achievement'ı alacaksınız. Tremor beş tane kıramadan ölürse üzülmeyin, o katı terk etmemeniz kaydıyla başka bir Tremor ile devam edebilirsiniz.

Takes A Lickin'
Keep Depths'in ikinci katına inin ve üzerinizdeki eşyaları kontrol ederek Thorns özelliğine sahip olanları çıkarın. Karakter detaylarında Thorns karşısında 0 yazıyorsa hazırsınız demektir. Bu Soul Ripper, Lasher veya Devourer'lar grup halinde değil de tek tek bulunuyorlar, o yüzden etrafta dolaşarak etrafınıza 5 tanesini toplamanız lazım.

Thorns'u kapatmamızın sebebi toplama sırasında size saldıranların kendiliğinden ölmemesi, çünkü bizi yalamalarını istiyoruz :P Bu achievement'ı almanın en kolay yolu ise bu düşmanlardan birinin Champion Pack'iyle karşılaşmak, hele bir de Illusionist affix'ine sahiplerse achievement'ı saniyesinde kazanacaksınız.

Tear Down This Tower
Bu achievement'ı kolaylaştırmak için Siegebreaker Assault Beast ile karşılaşmadan önce Follower'ı köyde bırakmanızı öneririm, çünkü Siegebreaker'a saldırmak isterken sütunları yıkıveriyorlar genelde. Bu sütunların sağlıkları çok düşük, yanlışlıkla vurmamanız lazım. Siegebreaker'ı her iki yanda 3 tane olmak üzere toplam 6 sütunun etrafında dolaştırın ve size yaptığı saldırıyla bu sütunları kırmasını sağlayın.

Crispy Critters
Bu achievement için Tower of the Damned'e gitmeniz gerek (tercihen 1. kat). Bu haritayı dolaşırken etrafta Demon Forge'lar göreceksiniz, bunlar belli aralıklarla alev üfleyen şeyler. Tormented Stinger'ları bulmak ise biraz zahmetli. Arada bir karşılaştığınız Infernal Cocoons içinden çıkma ihtimalleri var ama birkaç tanede bir, 1 tane spawn oluyor genelde. Aradığımız asıl şey ise Hell Bringer. Her zaman spawn olmayan bu yaratığın yanına geldiğinizde 5 tane Tormented Stinger spawn oluyor. Cocoon veya Bringer yoluyla 3 tane Stinger'ı peşinize takın ve Demon Forge'a sürükleyip kızartın. Bu yaratıkların da sağlıkları çok düşük, o yüzden Thorns sahibi olmamanız lazım.

CHALLENGES - ACT 4

There Can Be Only One
Bu achievement'ta yanlış anlaşılma olabilir diye eklemek istedim. Diablo ile savaşırken 5 klonunuzu öldürmeniz isteniyor, ama bunları tek seferde öldürmeniz lazım değil. Hatta art arda birkaç denemede öldürmeniz bile lazım değil, oyundan çıkıp girseniz bile sayaç resetlenmeyecek. Ama tabii Hell ve üstü zorlukta birkaç kere Diablo kesmeniz şart.



Rainbow Connection

ORGANİZE SANAYİ



MERT BUNDAN SONRA GİRİŞ YAZMASA MI?

Aşağıda göreceğiniz üzere kalfaya bu ay girişi önce sen yaz sonra bana gönder dedim. Test sisteminin sıcaklığından asfalta düşmüş dondurmaya dönen Mert'i dükkanda tek başına bırakmamak, bol bol kahve desteğinde bulunmak gerek, anlaşıldı. Kendisi farkında değil ama ağustosta test sistemimiz güncellenecek ve yeni sistemini beraber kuracağımızdan ekran kartı derdinden de kurtulacak haliyle. Mert dedim ben sana, donanım bilmekle usta olunmuyor. Oyungezer'de her zaman çırak kalmak iyidir diye. Zaten her editörün en büyük derdi yazıya giriş bulmaktır aslında. İlk satırı koydun mu kağıda gerisi gelir. Ben bu ay Ayvalık'ın su sıcaklığını ölçmeye gidiyorum. Gelince atölyeyi pırıl pırıl istiyorum bak haberin olsun.
-BURAK AKMENEK



GİRİŞ YAZISI YAZMASAM BU AY?

İstanbul'un en sıcak günlerinden birinden sesleniyorum size. Alnımda boncuk boncuk ter, "Ne yazsam girişe ki acaba?" diye düşünüyorum yarım saattir ama aklıma pek bir şey gelmiyor. Ortam elvermiyor ben ne yapayım. Organize Sanayi'nin kliması kendi hâlinde takılıyor, yanımdaki vantilatörünse ilginç bir şekilde kendine bile hayrı yok. Sağımda tüm heybetiyle test sistemi, pencereden gelen ısıyı biraz engelliyor da, oradan yırtıyorum hiç olmazsa. Onun da ekran kartı sürücüsünde bir problem var, çöküp duruyor. Hiç düzeltecek, uğraşacak hâlim yok vallahi. Bunun yanı sıra, Organize Sanayi'den bu ay da pek çok yıldız geçti. Samsung'dan Asus'a, Dark'tan Acer'a kadar pek çoğunu ben inceledim, gerisi Burak Usta'ya kaldı. Aslında ürünleri o dağıttığı için teoride tam tersi oldu ama idare ediverin. Son zamanlarda severek kullandığım Yandex hakkında da çiziktirdim bir şeyler, okumanızı tavsiye ederim. Şimdi de uyusam mı ne yapsam bilmiyorum, geçmeyecek yoksa bu miskinlik. Gelecek ay görüşmek üzere (der ve kocaman esner kalfa)... **-MERT YİĞİT DOĞRU**

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ

Logitech

BenQ XL2410T

Aerocool Touch 2000

Intel Core i7-990X

Aerocool Strike-X 1100W

Akasa Venom Vodoo

Geil Evo Corsa

Logitech G930

Asus Matrix Platinum GTX 580

Akasa Venom Toxic

Logitech G9x

Aerocool Strike-X

Team Xtreem S3 120 GB

Asus Maximus IV Extreme Z

Logitech G510

Western Digital Cavier Black

Logitech Z906

AKORTEK · intel CORE i7 · akasa · Team Team Group Inc. · GeIL · AeroCool · WD Western Digital

AOC d2357Ph

MONİTÖRDE İNCE ÇERÇEVE TANIMINI AOC BELİRLİYOR -BURAK AKMENEK



MONİTÖR İNCELERKEN neden ince çerçeveye önem verdiğimi biliyor musunuz? Çünkü çerçeve ne kadar ince olursa görüntüye o kadar odaklanabilirsiniz. Ayrıca birden fazla monitör kurup oyun oynamak istediğinizde iki monitör arasındaki kalınlık ne kadar az olursa imleci daha kolay bulup o kadar rahat oyun oynayabilirsiniz. AOC'nin d2357Ph modeli yalnızca yarım santimlik bir kalınlığa sahip. Neredeyse çerçeve yok denebilecek kadar ince. Zaten monitörü kutusundan çıkardığınızda gözünüze ilk çarpan özelliği bu inceliği ve hafifliği oluyor. O kadar büyük kutunun içerisinden bu kadar ince ve hafif bir monitör çıkınca şaşırıyorsunuz.

RESİM ÇERÇEVESİ GİBİ KULLANABİLİRSİNİZ

Monitörün bir başka farklı özelliğiyse ister beraberinde gelen ayağı altına vidalayarak, ister ayağı takmadan, monitörün arkasındaki ayağı arkaya açıp yaslayarak kullanabilmeniz. Bu durumda monitörün altı dayanak vazifesi gördüğünden bir dengesizlik söz konusu olmuyor. Resmen masaüstünüzde 23"lik bir resim çerçevesi oluyor. Gene de monitör çok hafif olduğundan evde haylaz bir çocuk ya da evcil hayvan varsa ayağı takmakta fayda var. Böylelikle monitörün altındaki boşluğu kullanarak masanızda yer kazanıyorsunuz. AOC d2357Ph'ta bir adet VGA ve iki adet HDMI girişi var. DVI girişi yok. Bu gözünüze bir eksiklik olarak görünebilir. Bu yüzden satın almadan önce ekran kartınızdaki çıkışları hesaba katmanız gerekiyor. Haliyle bu monitöre bir konsol da bağlayabiliyorsunuz. 2ms tepki süresi artık 3D monitörler için standart hale geldi. 23"lik boyutu haliyle 1920x1080 çözünülürlüğü destekliyor. Dahili hoparlörleri ve ses/kulaklık çıkışları da cabası. Monitörün sağ alt tarafındaki dokunmatik ayar tuşları mükemmel çalışıyor. Şimdiye kadar monitörlerde gördüğüm en iyi kontrollerden birisi diyebilirim. Kontroller ne hafif bir dokunuşla sizi yanıltacak kadar hızlı ne de ağır bir baskı uygulamayı gerekecek kadar sert. Pasif 3D özelliği olduğundan monitörle beraber bir adet gözlük geliyor. Gözlük kullananlar için kendi çerçevelerinin üstüne takılabilecek bir adet klipsli gözlük daha kutusunun içerisinde var. Ayrıca kutunun içerisinden bir adet HDMI kablosu da çıkıyor. HDMI girişi olup kablo vermeyen firmaların kulağı çınlasın. Monitörün kontrast oranının 20.000.000:1 (dinamik, 1000:1 statik) ve görüntüleme açısının 170 derece yatay 160 derece dikey olduğunu da ekleyeyim.

GELELİM PERFORMANSA

Öncelikle 3D modu olmadan gördüklerimden bahsedeyim. TN monitörler haliyle IPS monitörlerle kapışamıyor. Ama tepkime süresi IPS monitörlerde yeterli olmadığından 3D istiyorsak TN panel kullanmak zorundayız. TN panellerle kıyasladığımızda AOC gayet iyi bir performans gösteriyor. Hangi oyunu oynarsak oynayalım görüntüde bir sorunla karşılaşmadık. Haliyle monitör açıldığında görüntü ayarlarına bir girip gamma, parlaklık ve kontrastı düzenlemeniz gerekiyor. Ekranın kaplamasından dolayı parlak ortamlarda yansıma yaptığını söylemek durumundayım ama bu sizi rahatsız etmiyor. Bu monitörden üç taneyi bir araya getirdiğinizde oyun keyfinizin katlanarak artacağına eminim. 3D performansı da sorunsuz. Bilgisayarınıza herhangi bir yazılım kurmadan tek tuşla 3D görüntü alabiliyorsunuz. Ek bir yazılım kurarak daha ince ayarlara ulaşmanız mümkün. Pasif 3D, aktife göre haliyle bazı avantaj ve dezavantajlara sahip ama genel olarak AOC'nin iyi bir pasif 3D monitör olduğunu söyleyebilirim. Pasif 3D için monitörün tam karşısında olup bakış açınızı ayarlamanız gerektiğini unutmayın.

İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: İnce tasarım
Eksiler: DVI girişinin olmaması, ekranı tam kaplamayan LCD panel
Üretici: AOC www.aoc.com
Dağıtıcı: Logosoft www.logosoft.com
Fiyat: 451$ + KDV



Gigabyte Aivia Xenon

FARELİ KÖYÜN TOUCHPAD'İ

Gigabyte'ın geçtiğimiz ay satışa sunduğu Aivia Xenon Dual Mode Touchpad fare, tek tuşla çoklu dokunmatik bir touchpad'e dönüşebiliyor. 1000dpi'lık Xenon, iki adet AAA pille çalışıyor ve 68gr ağırlığında. Aivia Painter isimli bir yazılımla birlikte gelen farenin piyano siyahı tasarımı, mavi LED'lerle son derece sade ve şık. Hatta biraz fütüristik bir havası olduğunu bile söyleyebiliriz. 95x55x19mm'lik boyutlarıyla, tam olarak aynı ürünler olmasa da kısmen aynı kefeye koyabileceğimiz Apple'ın Trackpad'inden oldukça küçük. Kablosuz farenin fiyatı 40$.



BenQ 2420T

TEST SİSTEMİMİZİN YENİ MONİTÖRÜ -BURAK AKMENEK

YALNIZCA OYUN İÇİN üretilen donanımları incelemeye bayılıyorum. Her ayrıntısında tıpkı bizim gibi bir oyuncunun parmak izinin olduğunu görmek gerçekten keyif veriyor. BenQ'nun uzun zamandır Counter-Strike şampiyonları HeatoN ve SpawN'la çalıştıklarını hepimiz biliyoruz. Açıkçası BenQ 2420T'yi test ederken en büyük korkum bu monitörlerin fazlasıyla FPS odaklı üretilmiş olmalarıydı. Allah'tan korktuğum gibi çıkmadı.

NERESİNDEN BAŞLASAM BİLEMİYORUM

BenQ'nun yeni XL2420T ve 2410T serisini ilk gördüğümde içimde bir kıpırtı olmuştu. En sonunda diğer üreticilerin yaptığı gibi yüksek çözünürlüklü ve düşük tepkime süresine sahip bir monitör üretip bunu oyun monitörü diye lanse etmek yerine yüzde yüz oyuncular için üretilmiş bir tasarımla yola çıkan bir marka görmüştüm. XL2420T gelinceye kadar elimdeki broşürü kaç kere okudum bilemiyorum. Şansıma, monitörleri kutusunda çıkarıp kurmak Mert'e nasip oldu. Ben tatilden geldiğimde karşımda üç tane dünya güzeli duruyordu. Önce monitörün dışındaki ayrıntılardan başlayayım sonra performansa gelirim.

İLK BAKIŞTA

Haliyle ilk bakışta monitörün en dikkat çeken özelliği ayağının ön kısmında süpürgeye benzeyen bir yükselti ve bunun sağına veya soluna takılabilen kumandası (S Switch). Yükseltinin esprisi tabii ki hepimizin monitörün önüne yığdığımız şeyleri yaslayabileceğimiz bir alan sağlaması. Pek az oyuncu bu kısmı klavyesini ve faresini sıkıştırabileceği bir alan olarak görecektir. Üstelik arkadaki nispeten kalın ayağı da güzel bir şekilde kamufle ediyor. S Switch ise gerçekten faydalı bir kumanda. Üzerinde bulunan 1-2-3 tuşlarına atayabileceğiniz farklı profiller arasında hızlıca geçiş yapabilmenizin yanı sıra tekerlek yardımıyla monitörün menüsünü gayet hızlı bir şekilde kullanabiliyorsunuz. Tekerlek aynı zamanda tuş olarak da kullanılabiliyor. Açıkçası monitörün sağındaki kontrol tuşları yerine ben bu kumandayı tercih ediyorum. Kontrol tuşları demişken, monitörün üzerindeki tuşlar görünmüyor! Ancak siz elinizi sağ tarafa yaklaştırdığınızda tuşlar beyaz bir ışıkla 5 nokta halinde aydınlanıyor ve onları o zaman fark ediyorsunuz. Çok şık ve kibar bir ayrıntı. Sanki monitör size "hoş geldin sahip" diyor. Menü arayüzü kullanıcı dostu. Dil seçenekleri arasında maalesef Türkçe yok.

ARKAYA DOLANALIM

24"lik BenQ'nun arka tarafını çok beğeneceksiniz. Çünkü 90 derece dönebilen ve aynı zamanda aşağı yukarıya tek parmakla hareket ettirilebilen bu monitörü taşımak için arkada bir kulp bile var. Monitörün arkasında kablolarınızı geçirmek için uygun kanallar ve delikler yerleştirilmiş. En güzel özellik ise VGA, DVI-DL, 2 adet HDMI, Display Port ve USB girişlerinin monitörün üzerinde kırmızı işaretlerle etiketlenmiş olması. Yani bir kabloyu takmak için illa ki monitörü devirmeniz gerekmiyor. Hangi girişin nerede olduğunu bildikten sonra gerisi el yordamıyla halloluyor. Bu arada S Switch'i

takmak için ayrı bir giriş var. Yani USB girişinden yemiyor. Gene arkada bir adet USB girişi ve bir adet USB hub girişi var. Bu giriş monitörün sol yanında bulunan iki adet USB yuvasını besliyor. Gene sol yanda bulunan 3,5'luk kulaklık girişini de atlamayayım. Monitörün ayağı sabitken yukarı ve aşağı 35 derece, sola ve sağa 45 derece kadar çevirebildiğinizi de söylemiş miydim? Daha ballandıracak bir şey kaldı mı?

GELELİM PERFORMANSA

1920x1080 çözünülürlük sunan monitörün parlaklık oranı 350cd/m². Kontrast oranı 1000:1, dinamik kontrast ise 12M:1. Haliyle TN panel olan BenQ 2420T 2ms tepkime süresine sahip. Desteklediği renk sayısı ise 16,7 milyon. Neden IPS değil de TN sorusunun cevabını bu sayıdaki dosya konumuzda bulabilirsiniz.

Beni ilgilendiren haliyle oyun oynarken neler yapabildiğiydi. Bu monitörle test sistemine kurulu olan Crysis 2'den Diablo III'e ve hatta Total War: Shogun 2'den Tribes: Ascend'e kadar birçok oyunu oynadım. Ghosting'e bakmak için özellikle Dirt 3'e el attım. Monitörün profil özelliği çok iyi çalışıyor. Geçiş yaparken ister istemez 1 saniyeliğine ekran kararıyor ama zaten profiller başka başka oyunlar için özel olarak ayarlandığından ve iki oyunu birden aynı anda çalıştırmayacağınızdan dolayı bu bir sorun teşkil etmiyor. Profil sistemini aktif olarak kullanmanızı tavsiye ederim. Tribes oynarken daha parlak ama Diablo III oynarken daha karanlık bir görüntüyü tercih edeceğinize eminim. Monitörde Ghosting sorunuyla karşılaşmadım. Panel 2ms'nin ve 120Hz'in hakkını veriyor. 3D performansı ise aktif shutter ve oldukça iyi. Monitörle beraber maalesef bir 3D gözlük gelmiyor. Onu ayrıca satın almak durumundasınız. NVIDIA'nın 3D Lightboost teknolojisini içeren NVIDIA 3D Vision 2'yi destekleyen monitör bu sayede daha parlak bir 3D görüntü veriyor.



BenQ monitörlerin bir özelliğiyse Black eQualizer. Bu özellik karanlık alanları biraz daha aydınlatarak daha net bir görüntü elde edilmesini sağlıyor. Ama zaten siz kendi özel ayarlarınızı yüklerseniz bu özellikten çok faydalanmanıza da gerek kalmıyor.

Gelelim BenQ'nun Game Mode Loader özelliğine. BenQ'nun Türkiye veya global sitesinden indirebileceğiniz bu profiller sayesinde HeatoN veya SpawN'ın bu monitörde kullanmış olduğu profil ayarlarını birebir kurarak oyun oynayabiliyorsunuz. Bu özellik şimdilik NVIDIA GTX465, NVIDIA GTX560 Ti, NVIDIA GTX570, ATI R6850, ASUS GTX560 Ti, MSI GTX465, GTX500 ve GTX560 ekran kartlarını destekliyor. Sitede Counter-Strike, Team Fortress 2, NFS, BF3, CoD: MW3 ve Diablo III için profiller mevcut. İleride daha fazla oyun ve oyuncu için seçenek bulunacağını ümit ediyorum.

DİĞER FİRMALARIN ÖRNEK ALMASI DİLEĞİYLE

Sadece oyuncular için ve gene oyuncuların katkısıyla üretilen bir donanımı kullanmanın keyfini sizde yaşamak istiyorsanız bu monitörü kaçırmamalısınız. Evet fiyatı yüksek ama Vatan Bilgisayar'da birçok taksit imkânı var. Performansı bir yana sırf tasarımı için bile alınabilir.



Ben bir tane USB girişine bile razıydım. BenQ iki tane koymuş.

Oynadığınız oyuna göre tek tuşla farklı profiller arasında kolayca geçiş yapabilirsiniz.





Bu askıya ister kulaklık asın ister kablolarınızı geçirin, tercih sizin.

Girişlerin üzeri kırmızı etiketlerle işaretlenmiş. Böylece monitörü yatırmanız gerekmiyor.

Monitörü 90 derece çevirebilirsiniz.

Kırmızı ve siyahın uyumu böyle basit bir kablo toparlayıcıyı bile ne kadar güzelleştiriyor.

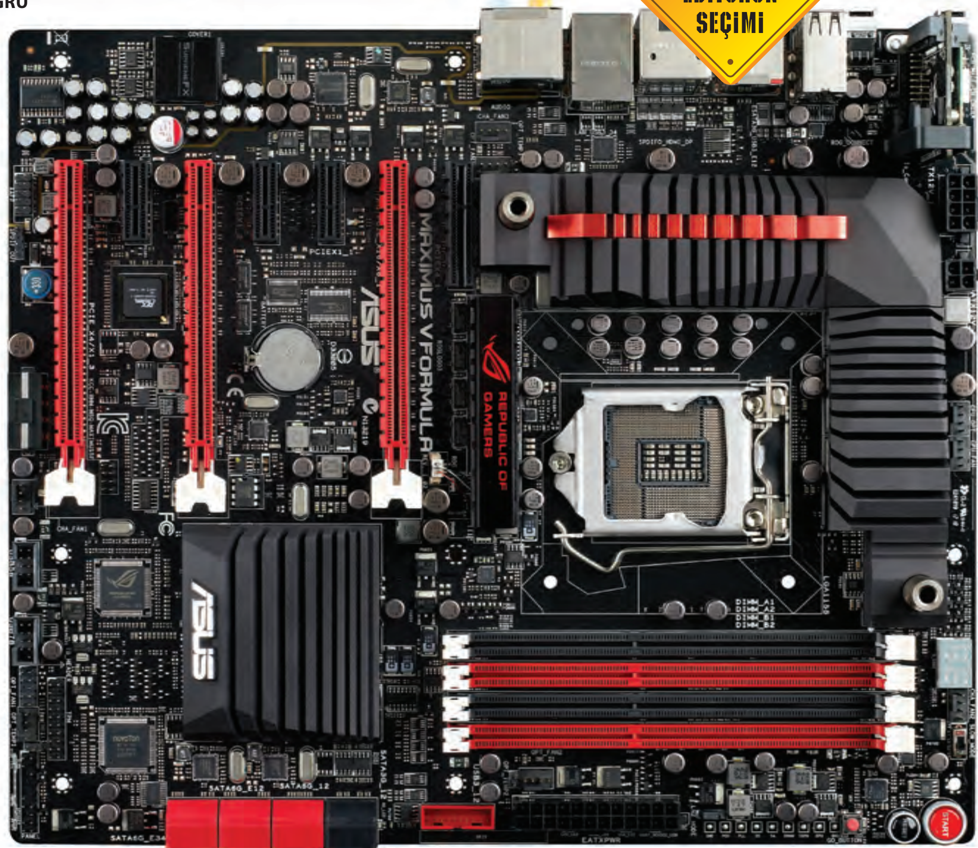
İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: Bunun için incelemeyi okumalısınız
Eksiler: Beraberinde 3D gözlük gelmiyor
Üretici: BenQ www.benq.com.tr
Dağıtıcı: Dijital Trend www.dijitaltrend.com
Fiyat: 599$ + KDV

Asus ROG Maximus V Formula

GÜNEŞTEN BİLE SICAK -MERT YİĞİT DOĞRU

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



BUGÜNE KADAR ASUS'UN ROG ürünlerini öve öve bitiremedik. Biz övdükçe Asus üzerimize geldi, biz beğendikçe daha uçuk ROG'larla çıktılar karşımıza. Organize Sanayi olarak artık ne diyeceğimizi, ne yapacağımızı şaşırdık iyice. Bildiğimiz tek şey, özellikle de Computex'te gördüklerimizden sonra, Asus'un bizi şaşırtmaya devam edeceğiydi ki öyle de oldu. Asus ROG Maximus V Formula ile bir kez daha şaşırdık, bir kez daha ROG'a hayran kaldık.

BAŞLAYALIM MI O ZAMAN?

Asus'un yeni bebeği gayet şık ve yırtıcı bir görünüşe sahip. ROG kırmızısı, kartın genel siyah tasarımında alev alev yanıyor. Eğer benim gibi kartın özelliklerini okumadan "Hmm, ne varmış bunun üzerinde böyle?" diye şöyle bir bakarsanız, ilk bakışta gözünüze farklı bir şey çarpmayacak. Taa ki, işlemci soketi etrafındaki soğutucuların üzerindeki iki çıkıntıyı görene kadar. Bu anakartın üzerinde, hava ve su soğutmayı birleştiren dünyanın ilk hibrid VRM soğutucusu Fusion Thermo bulunuyor. Daha ilk dakikada golünü atıyor yine ROG, yapacak bir şey yok. Destekleyen su soğutma sistemiyle birleşince daha iyi performans veren Fusion Thermo'nun, normal kullanımda da sorunsuz bir şekilde işini yaptığını söyleyebilirim. Burada seçim sizin kısacası.

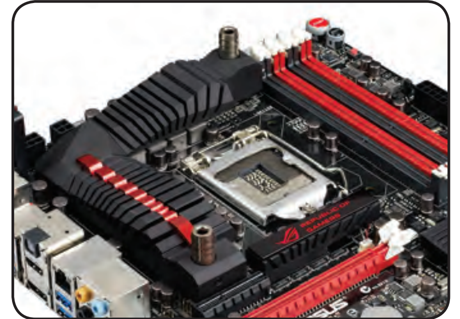
Kartın üzerinde göreceğiniz bir diğer güzellik de SupremeFX IV çipi. EMI kalkanı, Japon üretim kaliteli kapasitörleri, 300ohm'luk dâhili kulaklık amplifikatörü, DTS Connect ve DTS Ultra PC II desteğiyle üst düzey bir ses kartı olan FX IV, Maximus V Formula ile tümleşik geliyor arkadaşlar. Ses kartını geçince, daha şoku atlatamadan kartın üst kısmında bulunan mPCIe Combo kartını göreceksiniz (biraz önce kutudan çıkarıp taktınız ama çaktırmayın). Üzerinde bir adet mPCIe, bir adet de mSATA bağlantı noktası bulunan kart, tabiri caizse Maximus V Formula'nın mutfak robotu. mPCIe'ye takılı olarak gelen bir diğer mini kartla çift band WiFi ve Bluetooth 4.0 bağlantılarından, mSATA vasıtasıyla SSD caching'e kadar elinden her iş geliyor. Şimdi bir soluklanalım, bu kadarı biraz fazla geldi...

DERİN BİR NEFES...

Aklınıza gelen tüm ROG özelliklerini bünyesinde barındıran kart (bu güne kadar söyleye söyleye dilimde tüy, incelemelerde de yer kalmadı), GameFirst II desteğiyle de göz dolduruyor. Intel Gigabit LAN ve ağ trafiğinde istediğimiz oyunlar ve uygulamalara öncelik vermemizi sağlayan yazılımı GameFirst II sayesinde online oyunlardan daha iyi verim alabiliyoruz. P8Z77-V ile tanıştığım ve size aktardığım Wi-Fi Go!, sistem açık ya da kapalı fark etmez mobil cihazlarımızı daha hızlı şarj etmemizi sağlayan USB Charger+, sayesinde iPad, iPod Touch ve iPhone'umuzu 3 kata kadar hızlı şarj edebildiğimiz Ai Charger+ ve stabiliteyi üst düzeye taşıyan Extreme Engine Digi+ II gibi özelliklerinin yanı sıra, overclock konusunda da gördüğüm en gelişmiş anakartlardan biri Maximus V Formula. Yediden yetmişe tüm oyuncuları ihya edecek bir kart varsa o da şu anda incelemesini okuduğunuz ROG güzellemesi arkadaşlar, benden söylemesi.

Barındırdığı kendine has özelliklerle nefes kesen Maximus V Formula, tüm bunları Intel'in Z77 çipsetinin etrafına kuruyor. LGA 1155 soketi, 32GB'a ve 2800MHz'e (OC) kadar destek sunan 4 adet DIMM yuvası, SLI ve CrossFireX'in gözüne gözüne vurabileceğimiz 3 adet PCIe 3.0/2.0 yuvası (tekli kullanımda x16, çift kullanımda x8/x8, üçlü CrossFireX kullanımda x8/x4/x4), Lucid VirtuMVP... SATA 6Gb/s ve USB 3.0'dan bahsetmiyorum artık zaten. Ürünün arkasındaysa Clear CMOS ve ROG Connect tuşları, 4 adet USB 2.0, 4 adet USB 3.0, eSATA, HDMI, DisplayPort, RJ45, optik S/PDIF bağlantı noktaları ve ses giriş çıkışları mevcut. Her şeyiyle eksiksiz, tam bir bilgisayar deneyimi sunuyor kısaca Maximus V Formula. Her ROG ürünü gibi üst düzey, kaliteli, stabil ve uzun ömürlü de ayrıca. Saydığım bu özelliklere sahip bir bilgisayar toplamak istiyorsanız ve bütçeniz de sağlamsa durmayınız efendim, kapınız bir adet bu ROG'dan kendinize.





ORGANİZE SANAYİ İYİ GÜNLER DİLER...

Piyasaya iyice oturduktan sonra Ütopik Sistem'imizin anakartı olacak olan Asus ROG Maximus V Formula ile tanıştınız az önce. Kendisini kalıcı olarak test sistemimizde görmek için sabırsızlanıyoruz.

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: ROG. ROG. ROG.
Eksiler: Yok
Üretici: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 449$ + KDV

Asus VG278

PSST! 3D MONİTÖR ARIYORSAN BU YAZIYI OKU ARKADAŞ -BURAK AKMENEK

3D TEKNOLOJİSİYLE İLGİLİ yazılacak hem iyi hem kötü birçok şey var. Ama bir yandan da teknolojinin gelişmeye devam ettiğini hepimiz biliyoruz. Her adımında daha da iyiye gidiyor. Elimdeki 27"lik Asus VG278 de bunun bir kanıtı. Monitörün 3D özelliğine geçmeden önce sıradan monitörlerle karşılaştıracak olursak ilk göze çarpan kısmı ince çerçevesi oluyor. Burada özellikle alt çerçeve rakiplerine nazaran çok daha ince. Görüntüye kolayca odaklanabiliyorsunuz. Üzerindeki 3D alıcısı dışında bir çıkıntısı yok. Sağ alt tarafında bulunan ayar tuşlarını kullanmak çok kolay. Özellikle kullanımı gerçekten de çok pratik olan menüsü sayesinde tüm ayarlarınızı kolayca yapabiliyorsunuz. HDMI, VGA ve DVI-D girişlerinin yanı sıra bir ses çıkışı da var. Üzerindeki 2 adet 3W'lık hoparlörler ise ortalama bir performans sergiliyor. Yani tasarım olarak çok iyi ve kullanımı kolay bir monitör. Splendid tuşu ise önceden ayarlanmış 6 farklı mod arasında hızlıca geçiş yaparak hangi işi yapıyorsak ona en uygun ayarları bulabilmemizi sağlıyor. Haliyle 1920x1080 piksel çözünülürlüğe sahip. 2ms tepkime süresi var. 5 ile 15 derece arasında eğerek gözümüze uygun ayara getirebiliyoruz.

3D, bu monitörün en güçlü yanı. Çünkü NVIDIA 3D Vision 2 teknolojisini destekliyor. Bu teknolojinin ilkinden en büyük farkı monitörün 3D modunda eskisine göre iki kat daha parlak olması. Hatırlarsanız ilk 3D monitörlerde, her iki göze birden ayrı sinyal gönderildiğinden sinyal aralığında karanlığa düşüyordu ve monitör parlaklığı efektif olarak veremiyordu. Bu yüzden normal halinden çok daha karanlık bir monitöre bakmak zorunda kalıyorduk. Asus VG278'in LCD paneli ise TN olmasına karşın farklı bir aydınlatma teknolojisi (CCFL) kullanıyor. Bu sayede eski 3D monitörlere göre iki kat parlaklık verebiliyor. Bu da NVIDIA'nın Lightboost teknolojisinin bu monitörde kullanılabilmesine olanak tanıyor. Özetle bu monitörle eskisi gibi bir kararma sorunu yaşamıyorsunuz. Eğer parlaklık fazla gelirse bunu da monitörün Lightboost ayarlarından halledebiliyorsunuz.

Asus, gerçekten de üst seviye bir monitör tasarlamış. Bu monitörde Ghosting ya da yırtılma (tearing) gibi sorunlarla haliyle karşılaşmıyorsunuz. 3D teknolojisini oyun oynarken ya da film seyrederken keyifle kullanabiliyorsunuz. 3D'den bir süre sonra yorulup bırakmak isteseniz bile bir oyuncu ya da eğlence monitörü olaraktа Asus VG278 keyifle tercih edilebilecek bir model.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 1 ★
Artılar: Mükemmel görüntü, lightboost desteği
Eksiler: Yok
Üretici: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr
Fiyat: 899$ + KDV

Asus Xonar DGX

TANRI'NIN ULAĞI -MERT YİĞİT DOĞRU

ASUS BU SIRALAR bizi Xonar ses kartlarından mahrum bırakmıyor. Geçtiğimiz günlerde Xonar Phoebus gelmişti biliyorsunuz. Adını müzik tanrısı Apollo'dan alan Phoebus'un sesine hayran kalmıştık. Bu ay da ofisimize, tanrının ulağı düşük profilli Asus Xonar DGX geldi. Geldiği gibi bize gösterdi ki Apollo'dan bir şeyler kapmış. Bakalım ne kapmış?

GEL BAKALIM SEN ŞÖYLE

Asus Xonar DGX'in teknik özelliklerinden başlamak istiyorum. Dolby Headphone 5.1 desteği bulunan ses kartı, tümleşik kulaklık amplifikatöre ve EAX destekli 3B ses efektleri sağlayan Asus GX 2.5 Gaming Audio Engine'a sahip. Bunların yanı sıra kartın 105db'lik sinyal gürültü oranıyla %0,0025'lik THD değeri (output) ve 10hz'den 48hz'e frekans tepki aralığı da kendi sınıfındaki ses kartları için hiç fena değil. Öncelikle bunun altını çizelim. Bunların dışında C-Media CMI8786 işlemcisinden güç alan Xonar DGX'te VoIP, Pro-Gaming ve Exciter olmak üzere üç farklı kulaklık AMP modu bulunuyor. Böylece duruma göre tercihinizi yapıyor ve kulaklığınızdan maksimum performans elde ediyorsunuz. DGX'in kasa boyutuna göre değiştirebildiğiniz arka paneli üzerinde optik ses bağlantısı da mevcut.

KEŞKE...

Genel olarak ses performansından ve özelliklerinden memnun kaldığım Asus Xonar DGX'in can sıkıcı yanı, kardeşi Xonar DG ile aralarında pek bir fark olmaması. En büyük fark, birinin PCI, diğerinin PCIe arayüzüyle geliyor oluşu. Hani hazır yeni model çıkarmışken Asus'tan bir iki güncelleme/iyileştirme beklerdim. Ama yapacak bir şey yok elbette. Neyse ki kartın performansı, fiyatının hakkını kuruşu kuruşuna teslim ediyor. O konuda bir sıkıntınız olmasın oyungezerler.

Kısacası oyun, film ve müziğinizi tümleşik ses kartınızın elinden kurtarıp ehil ellere bırakmak istiyorsanız ve bütçeniz Phoebus gibi uçuk modellere yetmiyorsa Asus Xonar DGX iyi bir alternatif olarak raflarda yerini almış bekliyor. Asus Xonar DGX'i bilgisayarınıza taktığınızda, tek üzülen tümleşik ses kartınız olacak. Güle güle kullanın.

İNCELEME

Performans: 4 ★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Üç farklı kulaklık AMP modu, diğer özellikleri
Eksiler: Kardeşiyle arasında pek fark yok.
Üretici: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogaici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 52,5$ + KDV



Dark Bluetooth Stereo Ses Alıcı

KABLOLU ÜRÜNLERLE KABLOSUZ KEYİF -MERT YİĞİT DOĞRU

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

BU SAATTEN SONRA kablosuz geyikleri çevirmeye gerek yok, zira artık her şeyimiz kablosuz biliyorsunuz. Bluetooth'uydu, WiFi'ıydı, DLNA'iydi, NFC'siydi derken kablolu ürün kalmadı etrafımızda. Hayır bir iki kablolu ürün kullanmaya kalkınca da, elimde tuttuğum şu kibrit kutusu boyutundaki Dark Bluetooth stereo ses alıcı gibi kutular yolumuza dikilir oldu. İllâ her şeyi kablosuza dönüştürecekler. Bırakın yakamızı kardeşim!



ŞŞŞ... SAKİN OL...
Eğer yukarıdaki paragraf gibi düşünüyorsanız, Dark'ın bu ürününden kaçın. Ama kablosuzun gücüne karşı koyamayanlardansanız bir göz atmanızda fayda var. Ürünün ne yaptığı belli: Üzerindeki 3,5mm'lik jak vasıtasıyla bağladığınız kulaklık ve hoparlör benzeri ürünleri Bluetooth üzerinden bir ses vericisine (cep telefonu, müzik çalar) bağlamak, şifresini ayarlamak ve müziğin keyfini çıkarmak. 35x60x12mm boyutlarındaki ürün, üzerindeki mini USB girişi vasıtasıyla şarj olabiliyor ve adaptörüyle birlikte geliyor. Ürünün A2DP 1.2 ve Bluetooth 2.0 destekli olduğunu belirtmekte fayda var.

Dark'ın bu kablosuz kutusunu cep telefonumla (Nokia N9) denedim. Evimin bir ucundan diğer ucuna gidince, ki 30 metre civarı ve kalın duvarlıdır, seste ufaktan kesilmeler olsa da, genel olarak performansı memnun etti. Sennheiser 318i ile birlikte teste tabi tuttuğum ürünün ses kalitesinin de, normal bir A2DP kulaklıktan farkı yok diyebilirim. Tatmin edecektir sizi. Ürünün en vasat tarafıysa, tasarımı ve malzeme kalitesi. Öyle olmamasına rağmen, çok ucuz ve kalitesizmiş izlenimi uyandırıyor.

Peki bu ürünü nerede kullanacaksınız? Bana sorarsanız en mantıklısı, bir partide falan destekleyen telefonunuzdan ya da müzik çalarınızdan etrafa yayın yaparken kullanmak. Kişisel olarak kulaklığınızla bu ürün vasıtasıyla kablosuz kulaklık dinlemek biraz saçma olacaktır. Kısacası Dark Bluetooth stereo ses alıcı, Bluetooth performansı ve ses kalitesiyle sizi memnun edecektir. Bu tarz bir ürüne ihtiyacı olanlara duyurulur.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Bluetooth ve ses performansı
Eksiler: Tasarım, malzeme kalitesi
Üretim: Akortek www.akortek.com.tr
İthalat: Akortek www.akortek.com.tr
Fiyat: 32$ + KDV

Android 4.1 Jelly Bean

DAHA ESNEK, DAHA KULLANIŞLI, ÇOK DAHA HIZLI
Google'ın I/O 2012'de tanıttığı Android'in yeni sürümü 4.1 Jelly Bean'i, yukarıdaki kelimelerle özetlemek mümkün. Ancak tabii ki ayrıntıya da girmek lazım. Öncelikle yeni sürüm, şimdiye kadar çıkmış olan en hızlı Android. Çeşitli optimizasyonlar ve Project Butter adı verilen çalışma ile, arayüzü 60FPS'ye çekilen işletim sistemi tabiri caizse yağ gibi kayıyor. Ve bu sade arayüz daha da sadeleştirilmiş. Bildirim ekranı elden geçirilmiş, Widget'lar esnekleştirilmiş. Şöyle ki, artık çoğu bildirimi buradan ayrılmadan yönetebilecek ve istemediklerimizi engelleyebileceğiz. Widget'lar ise ekranda kalan boş yere göre boyutlarını ayarlayabilecek, yer yoksa kendilerine yer açacaklar. Sesli arama özelliği Google Voice Search, internet bağlantısı yokken de telefonumuzun dediğini anlamasını sağlayan Offline Voice Typing, NFC destekli telefon ya da hoparlörleri tokuşturarak birbirine bağlamamızı sağlayan Android Beam ve kişisel asistanımız olarak görebileceğimiz Google Now da Jelly Bean ile gelen özellikler arasında yer alıyor. Yeni işletim sistemi, temmuz ayı ortalarında Galaxy Nexus, Nexus S ve Motorola Xoom için piyasaya çıktı. Eğer farklı bir model kullanıyorsanız, üreticinizden gelen haberi bekleyin der, esenlikler dilerim efendim.



Amazon'dan Akıllı Telefon Hamlesi

GEL, SEN DE GEL!
Bloomberg'in haberine göre Amazon, kendi akıllı telefonunu geliştiriyor. Kindle Fire tablet ile girdiği ve oldukça tatmin edici bir şekilde ilerlediği Android yolunda bir de telefon çıkarmak isteyen firma, habere göre bu iş için Foxconn'la işbirliği içerisinde. Amazon'un uygulama mağazası ve multimedya içerik satışı konularında da tecrübeli olduğunu düşünürsek, firmanın bu işin altından kolaylıkla kalkabileceğini tahmin edebiliriz. Şimdilik telefonun (ya da telefonların) ne zaman ve nerede piyasaya çıkacağı konusunda bir bilgi de olmadığına göre... Sıradaki haber gelsin!

Plantronics Gamecom 380

KULAĞIMIZA SAĞLIK -MERT YİĞİT DOĞRU

EPEY OLUYOR, geçtiğimiz yılların birinde de art arda iki Plantronics Gamecom kulaklığı incelemiştim. Genel olarak beğenimi kazanan bu kulaklıklardan Gamecom 377'yi hâlâ severek kullanırım. Plantronics Gamecom 380'le ikisi arasında bolca karşılaştırma yapabilirim demek oluyor bu da. Uyarmadı demeyin.

KULAKLIKTAN OYUNCU MU OLURMUŞ?
Neden olmasın, bal gibi de oluyor. Hatta yılların Gamecom 377'cisi olarak şunu da söyleyebilirim ki, bu oyuncu kendini geliştirmesini de biliyor. Üzerindeki fazlalıkları atarak daha atletik ve daha hafif bir hâle gelen Gamecom 380, uzun oyun saatlerinde sizi bıktırmayacak. 40mm'lik kulaklıkları çevreleyen ve kulağınızı tamamen kapayan yastıkları belki kulaklarınızın sıcağı hissetmesine neden olabilir ama (ben alışık olduğumdan beni hiç rahatsız etmedi çünkü). Sağ kulaklığın arkasında bulunan anahtarla mikrofonun hayatla bağlantısını kesebilir, altındaki ayar düğmesiyle de sesi açıp kapayabilirsiniz. Mikrofonla işiniz bittiyse de kaldırın gitsin.

Kulaklıktan oyuncu olur, hem de sıkı bir oyuncu bile olabilir. Belki rekordan rekora koşmaz, her oyunda birinci olmaz ama kesinlikle ortalamanın üstünde bir performans verir. Gamecom 380 gibi. Dış sesleri engellemeniz için sesi sonuna kadar köklemenize gerek kalmaz. Mikrofonu da keyfinizi bozmayacak şekilde iş görür. Yüzlerce lira sayılarak alınan, harici ses kartıyla 7.1 surround ses verebilmesinden aktif gürültü engelleme özelliğine kadar tonla gelişmiş özelliği olan kulaklıklarla yarışmasının yolu yok tabii ki. Ama bu kulaklığın öyle bir amacı da yok. Gamecom 380, işini hakkıyla yapmaya çalışan ve yapan bir stereo kulaklık. 3.5"lik mikrofon ve kulaklık jakları bulunan kulaklığın iki tane göze batan eksisi var. Birincisi, yüksek perdeli seslerde (özellikle müzik dinlerken) ses fazla çatırdıyor. İkincisiyse, tasarımı çok renksiz ve biraz özensiz imajı veren bir malzeme kalitesine sahip.

FİYAT PERFORMANS KULAKLIĞI
Kulaklıklara deli gibi para saçamıyorsanız, fiyat performans açıdan tercih edebilirsiniz. Hatta edin bence, işinizi görecektir. Gözünüz arkada kalmasın.





Seagate Backup Plus Portable

HARİCİ DİSKLERİN BULUTLA SAVAŞI -BURAK AKMENEK

BULUT BİLİŞİM yaygınlaşıp internetin artık hayatımızın bir parçası haline gelmesiyle internet üzerinde veri depolamak çocuk oyuncağı haline geldi. Her ne kadar hiçbir bulut bilişim servisi veren firma, paralı olarak bile bir harici disk kadar veri depolama alanı sağlamasa da en azından kritik verilerimizi depolayabilecek kadar alanı bize sağlıyor. 2GB bir servisten, 11GB ötekinden derken toplamda 20GB kadar ücretsiz alanı mevcut servislerden sağlayabiliyorsunuz. Fakat buraya ulaşmak için illa ki internet bağlantınız olması gerekiyor. Verinin inmesi için bekliyorsunuz ve bir de kota belanız varsa uğraş dur. Bu yüzden uzun bir süre daha harici disklerimizi sevmeye devam edeceğiz.

Seagate, GoFlex ailesinden sonra Backup Plus ailesiyle yoluna devam ediyor. Bu şık ve taşıması kolay, 2.5"lik harici diskin iki silahı var. Birincisi USM (Universal Storage Module) arayüzü. Yani bu aleti USB 3.0, 2.0 ve Thunderbolt arayüzünün yanı sıra (Thunderbolt kablosu içinden çıkmıyor) SATA arayüzünden de bilgisayarınıza bağlayabiliyorsunuz. Haliyle elinizdeki en hızlı veri aktarım arabirimini kullanabiliyorsunuz. İkincisi 500 GB'lık bu diskle beraber gelen Seagate Dashboard 2.0 yazılımı. Yazılım üç şey yapıyor. Birincisi bilgisayarınızdaki verileri dilediğiniz klasörlerden sizin istediğiniz aralıklarda otomatik olarak



veya siz ne zaman elle yedeklemek isterseniz o zaman yedekleyebiliyor. İkincisi, Facebook ve Flickr hesabınızdaki tüm resimleri indirebiliyor ve üçüncüsü gene aynı hesaplara resim gönderebiliyor. Gönderdikten sonra siz gidip Facebook arayüzünden etiketleme yapabiliyorsunuz. Çok gerekli bir özellik mi? Hayır ama yapabiliyorsunuz işte. Yazılımın arayüzü çok sade ve kullanımı çok kolay. Ayrıca disk kullandığımız arabirime bağlı olarak oldukça hızlı aktarım yapabiliyor. Bir de düşürmekten korkmasam...



Samsung WB150F Smart Camera

HER ŞEYİN AKILLISI OLUR DA, FOTOĞRAF MAKİNESİNİN OLMAZ MI? -MERT YİĞİT DOĞRU

YAZ GELDİ SONUNDA. Biraz geç geldi belki, geç de gidecek ama geldi işte. Tatile çıkacağız elbet, tatildeki anılarımızı da unutulmaz kılmamız gerekiyor. Cep telefonumuzun performansını beğenmiyoruz, DSLR'ımız da bu iş için çok ağır geliyor. O zaman kompakt bir fotoğraf makinesi almanın tam zamanıdır işte. Bu kompakt makine neden Samsung WB150F olmasın?



AKILLI KAMERANIN HÂLİ BİR BAŞKA OLUYOR

Kutusundan siyahlar içinde çıkan WB150F'nin, 18x yakınlaştırma yapabilen optik görüntü sabitleyicili lensi Schneider-Kreuznach imzası taşıyor (24-432mm). 14,2MP'lik CCD sensörü bulunan fotoğraf makinesiyle, 720p videolar çekebiliyoruz (1080p tercihimiz tabii). Türkçe dil desteğine sahip menülerinde yolumuzu kaybetmeden dolaşabildiğimiz WB150F ile farklı modlarda (Portre, Resim İçinde Resim vs.) ve renk düzenlerinde fotoğraf çekebiliyor. Canlı panorama ile de, fotoğraf makinesini video çeker gibi yavaşça hareket ettirerek kolayca panoramik fotoğraflar elde edebiliyoruz. Smart Auto 2.0 özelliğini seçtiğimizde, makine bizi hiçbir şeye karıştırmadan 16 fotoğraf ve 4 film modundan en uygun olanını seçtiğinden, bize sadece deklanşöre basmak kalıyor. Tabii tam manuel moda girerek fotoğrafları kendimiz pişirip kendimiz de çekebiliyoruz.

Kameranın en büyük özelliği, WiFi desteği. Bu özellikle resimleri dilediğimiz e-posta adresine atabiliyor ya da Samsung'un kendi bulut çözümüne veyahut Microsoft'un SkyDrive'ına resimleri yollayabiliyoruz. Facebook, Picasa ve YouTube gibi servislere desteği de mevcut. Ürünün 3,0"lik ekranı yeterli çözünürlük sunarken (dokunmatik değil), arka sağ üst köşedeki buton sayesinde tek tuşla video çekmeye geçebiliyoruz.

NOISY CAM

Genel performansı kendi sınıfına göre tatmin edici olan fotoğraf makinesi, ışığın yetersiz olduğu ortamlarda ve ISO değeri arttıkça bol noise'lu resimler çıkıyor ortaya. Bunun yanı sıra makinenin yüksek gecikme değerlerine sahip olduğunu da belirtmekte fayda var. Yine de yaz aylarınızı ölümsüzleştirmek için çantanızda yer ayırabileceğiniz bir dost Samsung WB150F. Okuldaki son günüme tanıklık etmesiyle bendeki yeri ayrıdır kendisinin. Yolu açık olsun.

İNCELEME

Performans: 3 ★★★☆☆
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: WiFi desteği
Eksiler: Yavaş, performansı herkesi memnun etmeyebilir
Üretici: Samsung www.samsung.com.tr
İthalat: Samsung www.samsung.com.tr
Fiyat: 233$ + KDV



Google Nexus 7

I/O 2012'NİN TEK YILDIZI JELLY BEAN DEĞİLDİ

Google, I/O 2012'de Jelly Bean ile birlikte işletim sisteminin yeni evini de tanıttı. Google Nexus 7, 1280x800 piksel çözünürlüğünde 7"lik IPS HD ekrana (220ppi), 1.3GHz hızında çalışan 4 çekirdekli NVIDIA Tegra 3 T30L işlemciye, 1GB belleğe, NFC desteğine ve 1.3MP arka kameraya sahip. Asus işbirliğiyle üretilen 198.5x120x10.45mm ölçütlerindeki tablet, 340gr ağırlığında ve tam dolu şarjla 9 saate kadar video oynatabiliyor. Hücresel veri ağına bağlanamayan tabletin üzerinde sadece microUSB bağlantı noktası bulunuyor oluşu, kimi kullanıcılar tarafından bir eksiklik olarak nitelendirilebilir. Siyah ve beyaz renk seçenekleriyle gelecek olan tabletin 8GB'lık versiyonu 199$, 16GB'lık versiyonu ise 249$'lık fiyat etiketine sahip. Google I/O katılımcılarının, bedavaya bu tabletten birer tane kapması ise, tabletin en büyük eksisi! Bana ne ya, ben de istiyorum!

Olympus MEG4

PROJECT GLASS YOLUNDA...

Google (Project) Glass, pek çok giyilebilir ekranın üretilmesine önayak olacak gibi. Baksanıza farklı markalardan farklı modeller gelmeye başladı bile. Olympus MEG4, pek çok gözlüğe entegre olabilen ve 320x240 piksel (QVGA) görüntü sunabilen prototip bir ürün. Bluetooth üzerinden akıllı telefonlara bağlanabilen ve bu işi tam şarjla kesintisiz olarak 8 saat yapan giyilebilir ekranın parlaklık seviyesi 10 ile 2000nit arasında değiştirilebiliyor. 1 metre uzaklıktan 7"lik bir ekrana bakar gibi hissettiren ürünün ağırlığıysa, pil dâhil 30gr. Üzerinde bir konumlama sensörü bulunsa da, bunun bir GPS olup olmadığı bilinmiyor imiş. Project Glass'a göre cihazın en büyük eksikliğiyse kamerasının olmayışı. Ama dediğim gibi bu bir prototip ve piyasaya çıkana kadar daha çok değişip gelişecektir. Fiyatının ve çıkış tarihinin ise henüz belli olmadığını da söylemekte yarar var. (Kaç kere daha diyeceğim bu ürün bir prototip diye!)



Western Digital My Book Essential

BÜYÜK DİSKLERİ SEVİYORUM -BURAK AKMENEK

ARTIK HANGİMİZİN sabit diskleri dolup taşmıyor? Taştıkça sisteme yenilerini ekliyoruz. Sonra kasada yer kalmıyor. Ama diskler dolmaya devam ediyor. Sonra bir bakıyorsunuz benim gibi onu da bunu da biriktireyim, arşivleyeyim diye evini yakında çöp eve çevirecek adamların bilgisayarı da aynı kaderi paylaşıyor (hâlâ kasetlerimi saklıyorum, ne diyorsunuz siz!). Hele şu aralar yeni makine alınca fotoğrafçılığa da iyice sardırdım. İki sabit diskim çoktan kırmızı oldu bile.

Hadi bu keyif kısmı ama iş güvenliğe gelince yedekleme çok önemli. Hiç atlanmaması gereken bir iş. Varsın yedek diskiniz hiç kullanılmasın ama mutlaka yedeklemelisiniz. Bu iş için bende toplam 6GB'lık alan bildiğin atıl durur. Özellikle kayboldu mu bir daha bulamayacağınız fotoğrafları ve videoları mutlaka yedeklemeli, hatta iş verilenizin en önemlilerini mümkünse bir de bulut depolama servislerinden birisinde saklamalısınız. Tabii yedeklediğiniz sabit diskleri de kalkıp bilgisayarınızın yanına koymayın. Mümkünse başka bir odada hatta evde ya da işte saklayın. Bu konuda şizofren olmanın faydası var.

3TB MI, HARİKA!

Durum böyle olunca Western Digital'in My Book Essential'ını da özellikle yedekleme açısından test ettim. Firmanın aynı adlı ama USB 2.0'lı bir ürünü zaten vardı. O zaman ürünün eSATA bağlantısı olmadığından USB 2.0 kısıtı yüzünden eleştirmiştik. Şimdi en yaygın ve hızlı ara birim USB 3.0 olduğundan bu eleştirimizi geri alabiliriz. Tabii ki Thunderbolt neden yok diye uyuzluk etme hakkımız var ama ürünün hakkını yemeyelim.

Harici diski kurması çok kolay. USB 3.0 kablosunu takıyorsunuz, güç adaptörünü de bağlıyorsunuz, iki dakika içerisinde kuruluyor. Beraberinde gelen WD Smart Ware yazılımıyla bilgisayarınızdaki resimlerim gibi bilinen klasörlerdeki dosyalarınızı tek tıkla yedekleyebiliyorsunuz. Her birinin ne kadar yer kapladığı yazılımda gösteriliyor. Dilerseniz verilerinizi şifreleyebiliyorsunuz ve haliyle sizden başka hiç kimse ulaşamıyor. USB 3.0'ın aktarım gücünü sonuna kadar kullanan ürünün kurulumu ve kullanımı çok basit. Kendisinden bekleneni kolayca veriyor.





Artes i708 Tablet Bilgisayar

SOĞUK KIŞ GÜNLERİNİN VAZGEÇİLMEZİ -MERT YİĞİT DOĞRU

GİRİŞTEN DE OKUMUŞSUNUZDUR, bitkin ve miskinlik sardı dört bir yanımızı sıcaktan dolayı. Biliyorum, sıcaktan çok bahsediyorum ancak insan paylaşmak, bu yolla sıkıntısını hafifletmek istiyor. Hele bir de bu sıcaklarda Artes i708 kullanıyorsanız biraz daha ısınıyorsunuz. Neden mi? Yaklaşın da anlatayım.



40 DERECE YÜKSEK ATEŞ

Adettendir, öncelikle tabletimizin özelliklerini sıralayalım. 1024x600 çözünürlük sunan 7"lik tabletimiz, Cortex A8 1GHz'lik işlemcisi, Android 4.0 Ice Cream Sandwich işletim sistemi ve 1GB'lık belleğiyle bir canavar olmasa da yeterli performansı sunuyor. 8GB'lık hafızasının artırılarak 32GB'a çıkarılabilmesi ve HDMI çıkışına sahip olması da gayet hoş. 195x123x13mm boyutlarındaki i708'in ön yüzünde bulunan 0,3MP'lik kamerayı da söyledikten sonra asıl mevzuya geçelim.

Artes i708'in malzeme kalitesi ve işçiliği vasat arkadaşlar. Ekranı da çok yansıma yapıyor ne yazık ki. Fakat son derece uygun fiyatının haliyle birtakım götürüleri olacaktır. Bu yüzden tüm bunlar anlaşılabilir sorunlar. Hatta ekran yansımasını saymazsak zevk meselesi bile diyebiliriz, zira bu tableti beğenenler de çıkacaktır elbet. Ancak tabletin, genel olarak herkesin gözüne batacak bir sorunu var ne yazık ki: Artes i708 aşırı ısınıyor. İnternette dolanırken, oyun oynarken, video seyrederken bu sorunu ister istemez hissediyorsunuz. Hani Fruit Ninja oynarken tableti masanın üzerine koydum bir yerden sonra diyeyim anlayın durumun vehametini. Hele ki şu sıcak havalarda bunu daha da fark ediyorsunuz (kalfa burada spota gönderme yapıyor).

ANOTHER TABLET BITES THE DUST

Yukarıda artılarını eksilerini saydığım Artes i708, fiyatına bakıldığında aslında tam karşılığını bulan bir ürün. Kolayca taşınabilecek ve Android 4.0 Ice Cream Sandwich'te ihtiyaçlarınızı görebilecek kadar güce sahip. İlk tablet deneyiminizi yaşamanız için uygun. Organize Sanayi'ye ilk defa gelen Artes markasından, umuyoruz ki bundan böyle daha başarılı ürünler görürüz. Yine de ucuzundan bir tablet almayı düşünüyorsanız ve tablet dünyasına adım atayım diyorsanız bir inceleyin.



Dropbox'a Erişim Engeli

REDHACK, DROPBOX'IN BAŞINI YAKTI
RedHack'in Dışişleri Bakanlığı'nın sitesini hack'lediğini duymuşsunuzdur. Grubun ele geçirdiği bazı belgeleri Dropbox üzerinden yayınlaması, Dışişleri Bakanlığı'nın Dropbox'a savaş açmasına neden oldu. Dışişleri Bakan Yardımcısı Naci Koru önderliğinde başlatılan süreç, pek çok kişi tarafından tepki toplasa da, Dışişleri Bakanlığı geri adım atacak gibi durmuyor. İstanbul Bilgi Üniversitesi Öğretim Üyesi Profesör Doktor Yaman Akdeniz de duruma tepkisini koyanlardan. "Dropbox'a erişim engellenirse bu durum pek çok kişinin mağdur olmasına neden olur. Asıl yapılması gerekense güvenlik önlemlerini artırmaktır ki, site kapatmanın bugüne kadar herhangi bir sorun çözmediğini gördük." diyen Akdeniz, açıklamasına şu sözlerle devam etti: "Burada konu sadece paylaşılan dosyalar değil. Aynı durumu telif konusunda da yaşıyoruz. Bir şeyin kopyası internete düştükten sonra artık onun temizlenmesi, ona erişimin engellenmesi mümkün değil." Yaman Akdeniz'in sözlerine katılmamak elde değil, ancak elimizden sadece beklemek geliyor. Tek tesellimiz, bu konuda henüz bir kararın verilmemiş olması.

PureView'lı Lumia'lar Yakında

NOKILA, LUMIA'DA FARK YARATACAK GİBİ
Nokia'nın 41MP sensöre sahip olan sıra dışı telefonu PureView 808'in hak ettiği değeri görmemiş olmasının en büyük sebebi Symbian işletim sistemi kullanıyor oluşu. İnternete bir bakın, bu telefon hakkında "İşletim sistemi Android olsa bir dakika bile düşünmeden alırdım." ya da "Bari Windows Phone olsaydı." gibi yorumlarla sıkça göreceksiniz. İşte Nokia başkan yardımcısı Richard Kerris, bu tür yorumlara cevap olarak PureView teknolojisinin yakın zamanda Lumia'larla da buluşacağını söyledi. Tam olarak tarih vermese de, Windows Phone 8 işletim sistemine sahip en az bir modelin PureView teknolojisine sahip olacağını çıkartabiliriz sanırım bu sözlerden (özellikle "çok yakında" kısmı). "Sizi bilmem ama bu teknoloji, beni gerçekten heyecanlandırıyor ve PureView'lu telefonları bir an evvel raflarda görmek istiyorum." diyen Sanayi Kalfası Mert, haberini burada noktaladı ve beklemeye başladığını goyunlara bildirdi.



Acer Iconia Tab A200

ANDROID'IN GÜCÜ ADINA -MERT YİĞİT DOĞRU

SON ZAMANLARDA iyice güçlenen tablet sektörüyle her geçen gün raflarda yeni modeller görüyoruz artık. An itibarıyla piyasada farklı markalardan pek çok başarılı model bulmak mümkün. Bir haftalık kullanımdan sonra söyleyebilirim ki, Acer Iconia Tab A200 o modellerden biri.



TABLET DİYE NİCESİNE SARILDIM
A200, 10,1"lik 1280x800 çözünürlüğünde 149ppi bir ekrana sahip (fazla parmak izi tutuyor ve yansıma yapıyor). 32GB'lık hafızası (8GB/16GB'lık modelleri de mevcut, hafıza microSD kart ve USB girişi sayesinde artırılabiliyor), 1GHz hızında çift çekirdekli NVIDIA Tegra 2 T20 işlemcisi, GeForce ULP grafik çözümü ve 1GB'lık belleğin gücünü ardına alan Android 4.0.3 işletim sistemli cihazı kullanırken az da olsa yavaşlık seziyorsunuz. 3B oyunlardaki performansı fena olmayan tabletin en büyük eksisi, arka kısmında bulunan stereo hoparlörlerin sesinin yetersizliği. Sesi kökleseniz bile bana mısın demiyor kerata.

Tabletin ön yüzünde bulunan 2,0MP'lik kamerasıyla resim ya da video çekebiliyor, yüz yüze video görüşmeleri yapabiliyoruz. Benim için bir sıkıntı olmasa da, A200'ün arka kısmında kamera olmaması kimi kullanıcıları üzebilir (elinde tepsi gibi tabletle resim ya da video çeken tipler hep komik gelmiştir bana). Bluetooth 2.1, WiFi ve GPS'e sahip olan cihazın 3G desteği olmaması ise bir eksi. Bunun haricinde tablette HDMI bağlantısı da bulunmuyor.

ACER SOSLU SANDVİÇ DONDURMA
12,4mm kalınlığa, 720gr ağırlığa sahip olan 260x175x12,4mm boyutundaki Acer Iconia Tablet A200, önceden belirleyebildiğimiz kısayollara anında ulaşmamızı sağlayan Acer Ring ve özel ağdaki tüm elektronik cihazları birbirine bağlayarak içerik paylaşımına olanak sunan clear.fi (DLNA 1.5 sertifikası olan tüm cihazlar bu ağa bağlanabiliyor) gibi kendine has özelliklere de sahip. Pütürlü tasarıma sahip kadifemsi arka yüzü ve sade tasarımıyla A200, kullanıcısına keyifli deneyimler yaşatan bir tablet. Ortalamanın üstünde malzeme kalitesi ve sağlam yapısı da bu deneyimi artıran diğer etmenler.

Bütünlememe çalışırken beni bir dakika bile yalnız bırakmayan, deli gibi abandığımda bile saatler boyunca kullanabildiğim Acer'ın bu tabletini rahatlıkla size de önerebilirim arkadaşlar. Android 4.0.3 işletim sistemine sahip olan başarılı modellerden birisiyle tanıştınız az önce.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Sağlam yapı, ortalama üstü malzeme kalitesi
Eksiler: Biraz yavaş
Üretim: Acer www.acer.com.tr
İthalat: Acer www.acer.com.tr
Fiyat: 495$ + KDV

Yandex Oyuncuların Yeni Arama Motoru Olabilir Mi?

HAYATIMIZDA YER ETMEYE BAŞLAYAN YANDEX'İN OFİSİNİ BASIP SORULAR YAĞDIRDIK

Organize Sanayi'de röportaj görmeye pek alışık değilsiniz biliyorum. Zaten ben de özellikle biz oyuncularla alakalı bir konu yoksa röportaj yapmıyorum. Ama kullandıkça alışkanlık yapmaya başlayan Yandex'i göz ardı edemezdim. En sonunda play.yandex.com.tr adresi de açılınca soluğu ofislerinde aldım ve ülke müdürleri Alisher Hasanov'a aklımdakileri sordum.

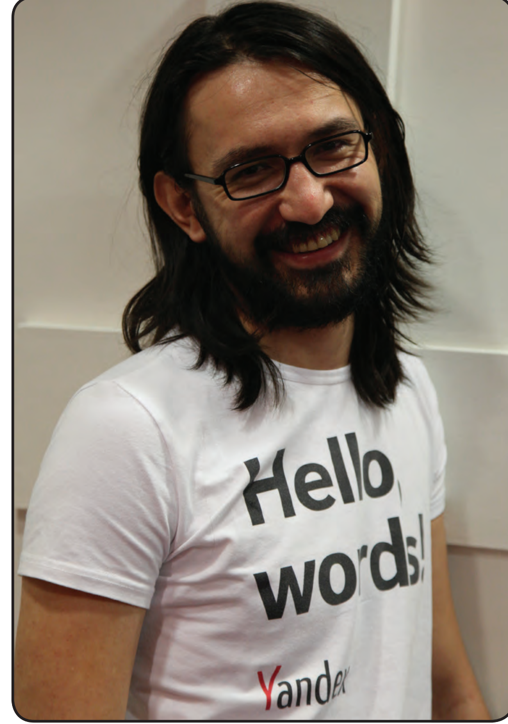
Türkiye'de yapılan aramaların %9'unun oyunla ilgili olduğunu söylüyorsunuz. Peki bunun ışığında play.yandex.com.tr'yi nasıl geliştirmeyi planlıyorsunuz?
Türkiye'de oyuna yaklaşım Rusya'dan farklı. play.yandex.com.tr bizim için bir deneme mesela. Buradan aldığımız verilere göre servisi geliştirmek ve Türkiye'ye uygun hale getirmek istiyoruz. Rusya'da bunu yaptık ve ilkokul 5 ve üzeri çocuklara hitap eden bir bölüm olarak kaldı. Ayrıca örneğin 1000 kişiden 100 kişi de ofislerinde bu tip oyunlar onuyor. Excel'in arkasında saklıdır o oyun. Bu zaten her yerde aynıdır. Ama şu anda yalnızca deniyoruz. Belki üç ay sonunda aldığımız veriler ışığında daha farklı bir servis sunabiliriz. Bakıp göreceğiz. Türkiye'ye yeni girdik, kendimizi duyurduk ve insanlar bizim hakkımızda konuşuyorlar. Demek ki iyi şeyler yapmaya başlamışız.

Türkiye'deki oyuncular neden Yandex'i kullansın?
Diğer oyun sitelerine ve onların indekslemesine bakın. En son yaptığımız bir araştırma var. Oyuncuların arama şekli çok farklı. Mesela ben size mindcraft dediğimde siz anlıyorsunuz ama başka kelimeler de var. Mesela oyun içindeki karakterin ismi ya da başka şekilde sorgulamalar var. İnsanlar bizde arama yaparken kendi aklındakini anlatmaya çalışıyor. Bizim yaptığımız araştırma insanların aklındakini anlamaya yönelikti. Oyunlar hakkında daha fazla bilgimizin olması için yaptık bu araştırmayı. Örneğin falanca oyunla ilgili bir hile bilgisini aramak istediğinizde Yandex daha net bir cevap verecektir. Bu oyunlarla ilgili herhangi bir arama için de geçerli. Mesela oyun içerisinde şu bölümü nasıl rahatça geçebilirim diye arama yaptığınızda Yandex ilgili videoyu nokta atışı yaparak karşınıza getirecektir. *(Bu cevap üzerine röportajı size hazırlarken StarCraft II, 3. bölüm tam çözümünü aradım ve Yandex'in daha çok doğru link getirdiğini gördüm. Siz de deneyebilirsiniz. -Burak)*

play.yandex.com.tr geldi, Yandex.Disk geldi, hatta 11GB'lık bedava alanımı hemen aldım, trafik durumunu gösteren tabelalarınız var. İnsanın hayatına girerek bunları yapıyorsunuz. Peki Yandex bundan sonra gene heyecan verici şeyler yapacak mı?
Gene heyecan vereceğiz *(gülüyoruz)*. Belli bir süreçte iletişim yaptık ve bundan sonra da seviyeyi yükseltmeyi planlıyoruz. Çünkü insanlar bizim yaptığımız şeyleri gördüler ve bundan sonra şöyle düşünecekler. Bu adamların seviyesi bu, bizi daha iyi anlıyorlar bizi daha çok düşünüyorlar. İnanarak, severek yaptığımız çalışmalar bunlar. Bunlar bu ofiste üretilen şeyler. Tabii ki bir ajansımız var ve onlar bir imaj oluşturdular ama fikirler, espriler, her şey bu ofisin içerisinden çıkıyor. İleride bu yaptıklarımızın daha üstüne çıkacağız. Tıpkı oyunlardaki gibi durmadan seviyeyi artıracağız. Yandex.ru'da zaten herkesin görebileceği bir servis listesi var. Biz oradan da bazı ürünleri alıp lokalize edebiliyoruz ama asla üzerinde çalışmadan uyarlamıyoruz. Fikir burada çıkıyor, yazılım kısmı Rusya'da yapılıyor ama Rusya'da olmayıp yanlızca buraya ait olan uni.yandex.com.tr gibi çalışmalarımız da var. Üniversite sınavı için yardımcı olabilecek bir çalışma.

Peki son olarak, ofisinizde oyun oynuyor musunuz?
Ofisimizde, Moskova ofisimizi direkt olarak gören bir kamera var. Onlar da bizi görüyor. Cuma akşamları o televizyonu çıkarıp PS3'e bağlayıp oyun oynadıklarını görebiliyoruz. Biz de puflarımız geldiğinde aynı partileri başlatıp onlara nispet yapacağız. Yazılımcılarımızın çoğu oyun firması kökenli ve tabii ki hepimiz oyun oynamayı seviyoruz ve fırsat buldukça oynuyoruz. Ayrıca ürünlerimizde de oyunlaştırmayı (gamification) seviyoruz. Mesela Yandex.Disk'in kurulumunda bir oyunlaştırma vardı. Ürünlerimizde easter egg'ler bırakırız. 404 sayfalarımızda vardır mesela, mail'lerde vardır, arama satırında vardır. Bu easter egg'leri söylemeyiz, kullanıcılarımız bulur. Biz de oyun oynamayı ve dalga geçmeyi seven insanlarız. Reklamlarımız da bunu gösterir nitelikte.

Son olarak özel bir sorum olacak: Trafik bilgilerini nereden alıyorsunuz?
Rusya'da kamera bilgileri, cep telefonu bilgileri (konum ve hız) ve filo şirketlerinin GPS bilgileri var. Türkiye'de ise kamera hariç diğer iki bilgi var elimizde. Yalnız burada bir ince ayar çektik. Mesela Rusya'da yollar geniştir, Istanbul'da çok dar. Ayrıca hız gösterge renginde düzenleme yaptık. Mesela Rusya'da saatte 30km hız yüksek olabilir ama Türkiye'de bu hız "yavaş" olarak algılanabiliyor. Renk skalasını buna göre düzenledik. Ürün geliştirirken insanların ne istediği ve algılarının ne olduğu konusunda çok düşünüyoruz. Ayrıca bize gelen geri bildirimleri son derece önemsiyoruz.



Son olarak eklemek istediğiniz bir şey var mı?
Dünyada o ya da bu şekilde oyun oynamamış kimse kalmadı. Biz arayüz oluştururken insanların bu tecrübesine çok dikkat ediyoruz. Neler onlara tanıdık gelebilir? Onların oyun hayatından neyi kullanabiliriz ki onlara tanıdık gelsin. Popüler olan oyunları hep takip ederiz. İnsanların alışkanlıklarını da. Ortak bulduğumuz şeyleri de ürünlerimizde kullanırız.





Notebook'unu kapan geldi!

NVIDIA ve MSI için Oyungezer ofisinde düzenlenen Notebook'unu Kap Da Gel Partisi sıcak bir 19 Haziran günününde Oyungezer ofisinde gerçekleşti. Oyungezer ekibinin neredeyse tüm kadro olarak katıldığı partide tüm gün oyuna doyuldu. Sinan Akkol'un video gösterileriyle başlayan partide Türkiye'nin dört bir yanından katılımcılar vardı. MSI'ın G serisi dizüstü bilgisayarlarıyla düzenlenen turnuvada oyuncular ve Oyungezer editörleri karşı karşıya geldi. Bütün gün oyun ve donanım sohbetleri yapıldı.

MSI üstün özelliklere sahip ve NVIDIA grafik işlemcileriyle güçlendirilmiş dizüstü bilgisayarlarında oyun oynamanın keyfine varıldı. Oyungezer ofisinde ve bahçesinde bütün gün oyun oynandı. Gün sonunda yapılan turnuvada birinci olan Duhan Ölmez, MSI'dan bir adet anakart kazandı. Ayrıca tüm katılımcılara MSI ve NVIDIA'nın özel hediyeleri dışında popüler oyunlar da hediye edildi.

MSI N670 GTX Power Edition

FABRİKA ÇIKIŞI 680'DEN HIZLI -BURAK AKMENEK

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

NVIDIA'NIN KEPLER MİMARİSİ özellikle düşük güç tüketimi ve yüksek hız aşırtma potansiyeliyle donanım severlerin gözüne girmeyi başardı. Tabii bu hız aşırtma potansiyelini ortaya çıkarma işini NVIDIA, ekran ekran kartı üreticilerine bırakmış durumda. Firmalar değişik soğutma çözümleri ve PCB tasarımlarıyla özel 670 ve 680 çözümlerini sunuyor. Bu markalar arasında elbette Lightning ve Hawk serisi ekran kartlarıyla birçok dünya rekorunu elinde tutan MSI da var. Fabrika çıkışı rakiplerini geride bırakan bir hız aşırtma oranıyla gelen 670 GTX Power Edition ise Lightning ve Hawk serilerinin yeni kardeşi.

POWER EDITION'DAN KASIT BİR ÜST SEVİYE GPU PERFORMANSI

Başta da belirttiğimiz gibi MSI N670 GTX Power Edition rakiplerinin aksine oldukça cesur bir hız aşırtma oranıyla geliyor. Kartın fabrika çıkışı GPU hızı 1019MHz! Yani standart 670'ten yaklaşık 100MHz, 680 GTX'tense 10MHz daha hızlı. Biliyorsunuz 680 ve 670 mimarisindeki en önemli fark sadece 8 SMX yerine 7 SMX birimi kullanılıyor olması. Hal böyle olunca MSI N670 GTX Power Edition kutudan çıktığı anda standart bir 680 GTX performansı sunuyor. Battlefield 3'de 670 Power Edition test sisteminde 119 FPS yaparken düz 680'in hızı 120 FPS, Total War Shogun 2'deyse çözünürlüğe bağlı olarak 1-2 frame farkla MSI 670 GTX Power Edition referans tasarım 680'i geçiyor.

HER AÇILIŞTA 30 SANİYE TEMİZLİK

Twin Frozr IV, MSI'ın Lightning gibi profesyonel hız aşırtma kartlarında da kullandığı soğutma çözümü. Çift adet 8cm hızı ayarlanabilir fandan oluşan bu çözümde nikel kaplı bakır heatsink ve Superpipe ısı boruları işlemci dışında 2GB'lık hafıza ve voltaj regulatörlerini de soğutuyor (bu arada PCB'nin üzerindeki boş RAM yuvaları 4GB'lık modelin yolda olduğunun habercisi olabilir). Propeller Blade adındaki MSI patentli özel kesimli fan kanatlarıysa rakipleriyle karşılaştırıldığında aynı devirde yüzde 20 daha fazla hava akımı sağlıyor. Tüm bunlar birleştiğinde MSI Twin Frozr IV size standart soğutma çözümlerinden 20°C daha fazla soğutuyor ve 11,7dB daha sessiz çalışıyor. MSI'ın bu iddialarını yaptığımız testler de kanıtladı. Yük altında bile işlemci 68 dereceyi geçmedi. Aynı şekilde eğer fan hızlarını otomatikte bırakırsanız gürültü seviyesi kasa içinde duyulamayacak kadar az. Tabii hız aşırtma yaparken fan hızlarını elle ayarlayabilirsiniz. Twin Frozr IV soğutmanın en önemli avantajı ise toz giderme teknolojisiyle ilk günkü soğutma ve ses performansının uzun süre korunması. Her açılışta 30 saniye ters yönde dönen fanlar üstlerinde biriken tozu dağıtarak hava akımının korunmasını ve dolayısıyla ses ve soğutma performansının zamanla gerilememesini sağlıyor.



ÜÇLÜ VOLTAJ ARTIRMA VE YÜKSEK PERFORMANS/WATT ORANI

MSI Afterburner yazılımı ve üçlü voltaj artırma özelliğiyle GPU, hafıza ve PLL voltajlarını artırmanızı ve sıcaklıkları detaylı şekilde ölçmenizi sağlayan 670 Power Edition, yüzde 20'ye varan bir hız aşırtma potansiyeli sunuyor. Biz yaptımız testlerde çok fazla uğraşmadan kartı GPU'yu 1220MHz'e, hafızayı ise 6800MHz'e çıkarabildik. Dahası ağır yük altında bile kart sunduğu grafik performansına nazaran düşük diyebileceğimiz 250 Watt'lık bir güç tüketimine sahip. Bunda Kepler mimarisine ek olarak MSI'ın geliştirilmiş güç modüllü devre şemasının ve anakartlarında da kullandığı Military Class bileşenlerin katkısı büyük. Eğer ortalama performansta bir sisteme sahipseniz yaklaşık 600 Watt'lık kaliteli bir güç kaynağı MSI N670 GTX Power Edition'ı kullanmak için yeterli olacaktır. 2 DVI, 1 HDMI ve 1 DP çıkışıyla aynı anda 4 monitöre görüntü verebileceğiniz kartın tek eksisi sürücü CD'si, kullanım kılavuzu, 2 adet PCIe güç kablosu ve DVI adaptöründa oluşan kutu içeriği. Bunun dışında yaklaşık 100 dolar ucuza GeForce 680 GTX performansı istiyorsanız MSI N670 Power Edition sizin için biçilmiş kaftan.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★
Artılar: Hız aşırtma, üçlü voltaj artırma
Eksiler: Kutu içeriği
Üretici: MSI tr.msi.com
Dağıtıcı: Mascom www.mascom.com.tr, Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 470$ + KDV

LG 55LM960V

BU TELEVİZYONSA BENİM EVİMDEKİ NE? -BURAK AKMENEK

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



TELEVİZYONLARIN İLERİDE nasıl farklılaşacağına dair çok iyi bir örnek LG 55LM960V. Bu televizyonla yalnızca film seyretmenin yanı sıra onu bir tablet gibi kullanabiliyorsunuz. Tabii ki televiyonun ekranı dokunmatik değil. Ama bu televizyonla internete bağlanıp sosyal ağlara katılabiliyorsunuz. Öyle ki televizyonun kumandasında My Apps, yani benim uygulamalarım diye bir tuş bile var. LG'nin uygulama mağazası şu anda çok sınırlı sayıda uygulama içerse de buradan istediğiniz bir uygulamayı indirip tıpkı iOS ya da Android işletim sistemli bir bilgisayar gibi televizyonunuza kurabilirsiniz. Hatta uygulamalar kısmının masaüstündeki ikonları bile istediğiniz gibi düzenleyebiliyorsunuz. Televizyonda çift çekirdekli bir işlemci var.

55" (138cm) büyüklüğündeki bu Nano Full LED 3D TV'yi hakkıyla seyretmek için öncelikle uygun bir salonunuz veya odanız olması gerekiyor. Çünkü bu kadar büyük bir ekranı hakkıyla görebilmek için çok yakınında olmamalısınız. Ayrıca pasif 3D için de belli bir uzaklıkta olmanız gerekiyor.

Televizyonun çerçevesi yaklaşık 1-2cm kalınlığında. Arka tarafı ise tam bir giriş ve çıkış cenneti. 4 HDMI, 3 USB, 1 AV, 2 RF, 1 komponent, 1 VGA ve LAN girişi var. Ayrıca 1 adet kulaklık ve optik ses çıkışının yanı sıra 1 adet PCMCIA kart girişi mevcut. Hani insan abartıp bir de DVI arıyor (şaka tabii ki). Televizyonun LAN girişinin yanı sıra haliyle kablosuz bağlantı özelliği de var. Üzerine bir de Blu-ray oynatıcı monte etselermiş tamam olacakmış. Hazır konu açılmışken, 1000Hz'lik Dinamik MCI özelliğine sahip olan televizyonun üzerinde 5 hoparlör olduğunu da belirteyim ki bunlara 10W'lık subwoofer dahil değil. Özetle televizyonun ses çıkışı gerçekten güçlü. 100'lük bir skala üzerinden 25'in üzerine çıkmaya gerek duymadığımı rahatlıkla söyleyebilirim. Ses gayet net. Tizler belki ancak eğitimli bir kulakla fark edilebilecek seviyede net gelmeyebilir ama sıradan kullanıcılar için hem baslar hem de tizler gayet yeterli.

OYUNDAN ÖNCE BAHSEDECEK ÇOK ŞEY VAR

Televizyonunuzdaki 2D görüntüyü tek tuşla 3D'ye çevirebilirsiniz. Televizyonla beraber içerisinde 5 gözlük bulunan bir set geliyor. Bu rengarenk çerçevelerden (parti seti olduğundan öyle) dilediğinizi takıp üç boyutun keyfini çıkarabilirsiniz. Pasif olduğundan daha uzun süre kullanabiliyorsunuz. Ozan'la test yaparken Ozan'ın kendi elleriyle hazırlamış olduğu intro'ları 3D olarak gördüğünde aldığı keyfi kaçırmanızı isterdim.

Eğer isterseniz Smart Share özelliğiyle televizyonunuzdaki görüntüyü paylaşabiliyorsunuz. LG telefonlarda kurulu olarak bulunan bu özellik tabletinizde veya telefonunuzda olmasa bile LG'nin sitesinden yazılımı indirebiliyorsunuz. Aynı zamanda LG'nin sitesinde bulunan Nero Media Home adlı yazılım sizin bilgisayarınızı bir medya sunucusu haline çeviriyor. Yani işin Türkçesi televizyonunuzdan kolayca girip bilgisayarınızdaki içeriği görüntüleyebiliyorsunuz. Tek yapmanız gereken her iki aletin de aynı ağda bulunduğundan emin olmak.

Televizyonun klasik kumandasının yanı sıra LG'nin sihirli kumanda adını verdiği bir başka kumanda daha geliyor. Bu kumanda tıpkı bir Wii kumandası gibi kablosuz olarak çalışıyor ve klasik televizyon kumandasını bir yana atıp tüm televizyonu, el hareketlerinizi algılayan sihirli kumanda ile kolayca kullanıyorsunuz. Ancak bazı ince ayarlarda, örneğin 3D derinlik ayarını yaparken televizyon kumandasıyla daha rahat hareket ediyorsunuz. Sihirli kumandaya sesli komutlar da verebiliyorsunuz. Anlayacağınız üzerinde bir de mikrofon var!

YAZ YAZ BİTMİYOR

Şimdi işin en tatlı yerine geleyim. Bu televizyonda Dual Play denen bir özellik var. Bunun için parti gözlüklerini bir yana bırakıp ayrıca gelen iki adet dual play gözlüğü elinize alıyorsunuz. Televizyondaki ayarları yaptıktan sonra iki kişilik oyunları siz gözlüğü takmadan ekranı ortadan ayrılmış olarak görseniz bile gözlüğü taktığınızda tam ekran olarak görebiliyorsunuz! Yani iki oyuncu da kendi ekranını yarım değil tam olarak görüyor! Bu sayede beraber oyun oynamanın keyfi katlanıyor. Haliyle ufacık bir ekran yerine kocaman bir ekranda oyun oynayınca haraketlerinize daha rahat hakim oluyorsunuz. Yalnız bunun için televizyonun önünde doğru açıyla durmanız gerekiyor.

LG 55LM960V muhteşem bir televizyon. Eğer bütçeniz varsa kaçırmayın.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★

Fiyat: 2 ★★

Artılar: Say say bitmiyor.

Eksiler: Yok

Üretici: LG www.lg.com.tr

Dağıtıcı: LG www.lg.com.tr

Fiyat: 7456TL + KDV

Ustanın Tavsiyesi

TN PANEL, VA PANEL VE IPS PANEL'DEN HANGİSİNİ SEÇMELİ?



Yaklaşık 10 senelik, ara sıra yumruklayarak yola devam ettiğim 17" CRT bir monitörüm var (donanımda şiddete hayır!). 2012 yılında hâlâ 1024x768 çözünürlükte hapsolmama neden olan bu cengâver, yerini artık yeni bir monitöre bırakmalı. Ama bu çözünürlük, bir yandan da 4 senelik sistemimden hâlâ umut vadeden bir performans almamı sağlayan yegâne özellik. Şimdi bunun yerine gidip Full HD bir monitör alsam, vay o ekran kartının, işlemcinin hâline. Fakat ne olursa olsun ilerleyen teknolojiyi de bir yerden yakalamak gerekiyor elbette ki, bu da bizi şu anda okuduğunuz Ustanın Tavsiyesi'ne getiriyor. Biraz geç kalmış bir tavsiye de olsa, şu yaz aylarında kendine yeni bir monitör almak isteyenlerin işine yarayacaktır diye düşünüyorum. Hadi başlayalım o zaman.

BİR MONİTÖRUN PANELİ NE KADAR ÖNEMLİDİR?

Panel tipi, bir monitörün renk kalitesi, görüş açısı ve tepkime süresi gibi en önemli diyebileceğimiz özelliklerini belirler. Yani alacağımız monitörün sadece panel tipini bilmek bile, o model hakkında hatırı sayılır derecede bilgi verir bize. O zaman piyasada hangi panel tipleri varmış, bu panel tiplerinin avantajları ve dezavantajları neymiş hep birlikte bir bakalım ve kararımızı ona göre verelim.

TN PANEL

TN (Twisted Nematic) LCD panel türü, hâlihazırda piyasada en çok bulunan, en çok tercih edilen ve bu üçü arasındaki en eski panel türü arkadaşlar. TN panelin en büyük avantajları arasında, tüm paneller arasında en kısa tepkime süresini sunması ve daha ucuz üretim maliyetine sahip olmasını gösterebiliriz. Bunun yanı sıra LED arka aydınlatmalı modeller yüksek parlaklık değerlerini, diğer panellere göre daha az elektrik tüketerek sunuyorlar. Belirtmekte fayda var.

Buraya kadar her şey güzel. Peki ya TN panelli monitörlerin dezavantajları? Elbette ki var. Örneğin TN panele sahip olan monitörlerin görüş açısı, diğer monitörlere göre daha dar. Bu da monitöre geniş bir açıdan baktığımızda ekranda renk kayıpları, kararmalar ve aydınlanmalar görmemize sebep oluyor. Kontrast oranı konusunda da diğer panellere göre zayıf kalan TN panelin bir diğer eksisi de, diğer paneller gibi 8bit değil 6bit olması. Bu da, bu tür monitörlerin 24bit gerçek renk paletindeki 16,7 milyon rengi gösterememesi demek. TN panele sahip monitörler "dithering" teknolojisiyle bu renkleri taklit etse de, sonucun diğer 8bit'lik paneller kadar etkileyici olmadığını söylememe gerek yok sanırım.

IPS PANEL

Resim kalitesi, renk doğruluğu ve görüş açısı konularında en başarılı LCD paneli olan IPS panel (In-Plane Switching), 16,7 milyon rengi tam olarak gösterebiliyor. TN ve VA panele göre, görsellik açısından daha zengin ve doyurucu bir performans sunduğu da bir gerçek. iPad 2'nin IPS panel kullanmasının ardından yaygınlaşması hız kazanan panelin en büyük dezavantajı ise yüksek tepkime süreleri. 5ms ile 16ms arası değişen tepkime sürelerine sahip IPS monitörler, oyunlarda motion blur ya da ghosting efektlerine neden olabiliyorlar. Gerçi 5ms'lik bir monitör, oyun oynarken o kadar da rahatsız etmeyecek, ancak rakam arttıkça fark daha da belirginleşecektir *(zaten 10ms'nin altını insan gözü algılayamıyor -Burak)*. Daha düşük tepkime süresine sahip IPS monitörlerin de geleceğini düşünürsek, yakın gelecekte IPS monitörlerin şaha kalkacağını öngörebiliriz. Ama ben bunları son paragrafta yazacağım için şimdilik susuyor ve devam ediyorum.

IPS
ADVANCED LED LCD PANEL
• Vivid & Clear
• True Wide
• Stable Panel

Piyasada S-IPS, E-IPS, P-IPS, H-IPS gibi pek çok IPS panel ismi görebilirsiniz, kafanız karışmasın. Siz sadece H-IPS'in biraz daha farklı bir piksel yapısı kullandığı ve dolayısıyla kontrast oranları ve renk kalitesi açısından birazcık daha iyi bir performans sunduğunu bilin yeter. Son olarak okuduğum yorumlar, pasif 3B teknolojisini kullanan IPS monitörlerin 3B performanslarının pek iyi olmadığı yönünde. Üçüncü boyuta geçmek için TN ya da VA panel monitörlere yönelmek isteyebilirsiniz o nedenle *(çünkü Mert'in dediği gibi tepkime süresinden çakıyorlar. Görüntü harika ama 3B için IPS panel ı-ıh -Burak)*.

VA PANEL

S-PVA, MVA gibi türleri bulunan VA (Vertical



Alignment) panel, yukarıda bahsettiğim TN ve IPS panellerin ortasına yerleştirilebilir sanırım. IPS panelin bir alt seviyesi olarak düşünebileceğimiz VA panele sahip bir monitör için, TN panele sahip olandan daha geniş bir görüş açısına, daha iyi renk performansına (IPS gibi 16,7m), fakat daha yüksek tepkime sürelerine sahiptir diyebiliriz. IPS monitörlerden daha düşük performans sunduğu ve kimi modellerde input lag problemi görüldüğü için de kesin olarak "şu kullanıcılar almalı" şeklinde yorumlar yapmak, VA panel kullanan monitörler için daha zor. Üstüne üstlük kimi modellerde görülen renk değişimi problemleri, VA panelin en büyük dezavantajı olarak gösterilebilir. Farklı açılardan bakıldığında renklerde görülen solmalar ve gölge detaylarındaki kayıplar da bazı kullanıcılar için son derece rahatsız edici.

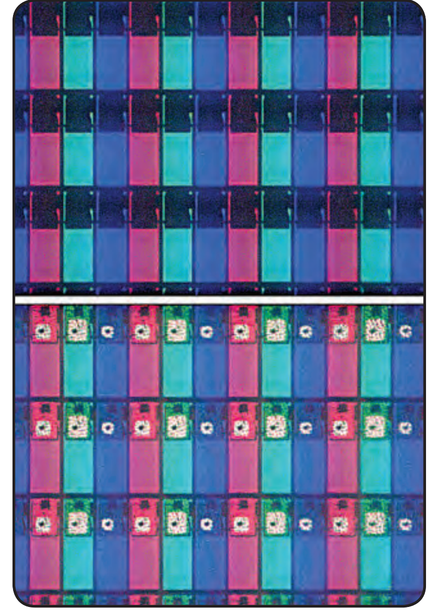
VA panelli monitörlerde dikkat etmeniz gereken bir diğer nokta, kimi VA panelli monitörlerin, TN panelli monitörler gibi 6bit olması ve tam renk sunabilmek için dithering özelliğini kullanması. İşin kötüsü monitörün teknik özelliklerinde her zaman bu duruma yer verilmediği için, kullanıcılar bu durumdan haberdar olamıyor çoğunlukla. Aman dikkat diyeyim. Son olarak VA panel kullanan monitörlerin, bu üçü arasında en iyi kontrast oranlarına sahip olduğunun da altını çizelim.

Tüm bunların yanı sıra bir de Samsung'un IPS panele oldukça benzeyen Super PLS LCD panel tipi mevcut. Sadece Samsung monitörlerde kullanılmak için geliştirilen panel, Samsung'un iddiasına göre normal bir IPS monitöre oranla daha geniş görüş açısı, %10 oranında daha iyi parlaklık sunuyor. Üstelik daha az üretim maliyetine sahip. Aklınızın bir köşesinde bulunsun.

HANGİSİNİ ALMALI?

O kadar saydık sayıştırdık, verdik veriştirdik. Şimdi artılarıyla, eksileriyle, hangi paneli kullanan monitörü kimlerin kullanabileceğine bakalım. En üstte bahsettiğim TN panel kullanan monitörler, en başta tepkime süreleri sayesinde biz oyuncular için ilk tercih olarak gösterilebilir. Oyun oynarken monitörün tam karşısında oturduğumuzdan, görüş açısının getirdiği problemler de o kadar göze batmayacaktır. Hepsini geçtim, üst seviye bir markanın üst seviye bir TN panel kullanan monitörüyle alt seviye bir TN panelli monitör arasında performans farkları olduğu da su götürmez bir gerçek. Fiyatlarının da görece daha ucuz olduğunu göz önünde bulundurduğumuzda, biz oyuncular için şimdilik TN panel kullanan monitörlerin daha ideal olduğunu söyleyebiliriz.

180 dereceye varan geniş açılardan kayıpsız görüntü sağlayan IPS panelli monitörler, 16,7 milyon rengi tam olarak gösterebildiği için daha çok grafik tasarımla uğraşanlar tarafından tercih ediliyor. Kişisel tercih olsa da, bana göre bir oyuncu için renklerin muhteşem görünmesi o kadar da elzem



değil. O nedenle hardcore oyuncuların ilk tercihi şimdilik IPS monitörlerden ziyade TN panelli monitörlerden yana olacaktır diye düşünüyorum. Bunda tepkime süresinin TN panelli monitörlere göre yüksek olmasının da etkisi yadsınamaz elbette. Yukarıda değindiğim gibi grafik tasarım gibi işlerle uğraşıyor ya da bolca film vesaire izliyorsanız, IPS monitör ilk tercihiniz olmalı. Her teknoloji gibi fiyatının gün geçtikçe düştüğünü ve buna paralel olarak IPS teknolojisinin de geliştiğini düşünürsek, yakın zamanda vazgeçilmezimiz olacaktır bu paneli kullanan monitörler. Ancak bana soracak olursanız bunun daha zamanı var.

Peki ya VA panel? Yukarıda da bahsettiğim gibi "şu kişiler için biçilmiş kaftan" diyemiyorum bu panel için. Ancak yine de, bilgisayarını oyun dışı amaçlar haricinde daha çok kullanan goyunlar için önerebilirim VA panelli monitörleri. Bu durumda da, yukarıda bahsettiğim renk değişim problemleri can sıkıyor. Bilemedim şimdi (dedim ama ben en başında).



KALFA NE ALACAK?

Valla tüm bunların arasında benim tercihim hâlâ CRT monitörden yana... dersem olmaz tabii. Şu durumlarda alacağım monitör, işimi karşılayacak kadar performans alabileceğim ve cebimi de fazla zorlamayacak bir TN panelli monitör olurdu. Bir yandan da IPS monitörlerin gelişimini izler, uygun zaman geldiğinde bir tane kapardım herhalde. Size de aynısını önerir ve Ustanın Tavsiyesi'ni burada noktalarım (o değil de bir gün buraya yanlışlıkla "Ustanın Tasviyesi" yazıp sanayi içi iç savaş çıkarmaktan korkuyorum!) *(Artık sen de usta sayılırsın Mert. Ayrıca bir usta her zaman özünde kalfa kalmalıdır. Kendi kendini tasviye edemeyeceğine göre iki çay getir de karşılıklı keyifle içelim bari -Burak).*

-MERT YİĞİT DOĞRU

PAZAR YERİ

YANDEX.MERT -MERT YİĞİT DOĞRU

Yandex ile tanışmam şans eseri oldu benim biraz. Tabii ki adını duymuştum ve siteye girip kurcalamışlığım da vardı. Ancak Yandex'in gerçek anlamda ilk olarak farkına varmam, İstanbul Panoraması vasıtasıyla oldu. Google'ın Sokak Görünümü servisinin benzeri olan Panorama, Türkiye'den İstanbul, Ankara ve İzmir'i sokak sokak dolaşmamıza izin veren bir servis. Kullanışlılığı bir yana, ekran başında sokaklarda cirit atmak bana zevk veriyor resmen. Hâlâ arada açar dolaşırım İstanbul'u (Pendik'te oturunca hâliyle).

Sonrasında Yandex, yeni açtığı servislerle daha da dikkatimi çekmeye başladı. İstanbul sokaklarına döşediği ekranlarla trafik yoğunluğunu takip etmemizi sağlaması (Yandex.Trafik ile ekran başından da takip edebiliyoruz elbette), bedavaya sunduğu 10GB'lık alan ile rakiplerine GB'larca fark atan Yandex.Disk servisi ve arada girip iki el Flash oyun atmamı sağlayan Yandex. Oyun'uyla takdirimi kazandı benim Rus firma. Bunların yanı sıra Yandex.Üniversite de, beş sene önce elimin altında olsa çok kullanışlı olurdu benim için. Tüm bu saydıklarımın ödülü olarak Google'ın tarayıcımdaki tahtına ortak olan Yandex'te iki adet hesabım var şu anda. Yalnız bu denli kaliteli hizmetler sunan firmanın, tasarıma da bugünkünden fazla eğilmesi gerekiyor. Zira internette gördüğüm kadarıyla sırf bu nedenden dolayı potansiyel kullanıcı kitlesini kaçırıyor Yandex.

Size tavsiyem, Yandex'e bir girip bakmanız. Burak Usta'nın yaptığı röportajı da okuduysanız, firmanın Türkiye pazarına ne denli yatırım yaptığını göreceksiniz zaten. En azından bir kere denenmeyi hak ediyor Yandex servisleri. Pazar Yeri'yse her zamanki gibi... Ekonomik sistem hariç. İşlemci ve anakartta değişim gerekliydi artık ve o değişimi yaptık. Birazcık fiyatı artsa da, değdi doğrusu. Diğer sistemlerimizin de (özellikle Ütopik) fiyatı düştü bu aralar. Yeni bir sistem kapmanın tam zamanı der, aranızdan ayrılırım. Gelecek ay görüşmek üzere.

Çalıyor efendim, durduramıyoruz:
http://fizy.com/#s/1ilywo





ASUS ROG CORNER

Asus'un Republic of Gamers ürünleri, bundan böyle bizlere kendi köşelerinden ulaşacak. İstanbul'da 6, Ankara'da da 1 mağazada açılan Asus ROG Corner'lar sayesinde bundan böyle ROG serisi ürünlere çok daha kolay ulaşabilecek ve bu ürünleri dilediğimizce kurcalayabileceğiz. ROG serisi anakartlar, ekran kartları, LED IPS monitörler ve kulaklıklar, almadan önce test edilmek üzere bu standlarda bizi bekliyor olacaklar. ROG Corner'lar, şimdilik Eksa Bilgisayar (Kadıköy), Eksen Bilgisayar (Kadıköy), MSM Bilişim (Ankara), Adeks İnternet Kafe (Beşiktaş), Vatan Bilgisayar (Topkapı/Bostancı) ve Gold Bilgisayar (Bahçelievler)'larda ve Teknobiyotik'in özel sayfasında sizleri bekliyor. Bir göz atmak isteyebilirsiniz.

DARK I-PEN

Dark, yeni nesil elektronik kalem ve ajanda seti i-Pen'i satışa sundu. Standart kâğıt ve yine standart kısa mürekkep ucu kullanan ikili, yazım ve çizimleri hafızasında saklayabiliyor ya da eşzamanlı olarak iOS'li cihazlara, Mac'e ve PC ekranlarına aktarabiliyor. Kutu içeriğine dâhil edilen Myscripts Notes programının (ki kendisi 59$ değerindedir) Türkçe el yazı desteğine sahip. Bu, elinizle yazdığınız Türkçe metinleri tek tuşla anında Word dosyasına dönüştürebileceğimiz anlamına geliyor ki, ürünün artılarından sadece biri. Son olarak klipsi ile kolaylıkla bir kenara tutturabileceğiniz ajandanın not ve çizimleri vektör olarak kaydettiğini belirtelim. Böylece notlarınız ve çizimleriniz üzerinde yaptığınız değişimler, herhangi bir bozulmaya neden olmuyor. Dark i-Pen'i, 159$'a şuradan satın alabilirsiniz: http://bit.ly/NdPfls





Sony Xperia Sola Avea İle Türkiye'de!

Daha önce Organize Sanayi sayfalarında haber olarak konuk ettiğimiz Sony Xperia Sola, Avea işbirliği ile Türkiye'de satışa sunuldu. Rakiplerinden, ekrana dokunmadan algıladığı parmağımıza fare imleci özelliği kazandıran ve bu sayede internette dolanırken büyük kolaylık sağlayan Floating Touch özelliğiyle ayrılan Sola, bunun yanı sıra Android 2.3 işletim sistemini kullanan bir akıllı telefon. 1GHz hızında çalışan çift çekirdekli NovaThor U8500 işlemcisi, 854x480 piksel çözünürlük sunan 3,7" ekranı, 512MB belleği, NFC, DLNA özelliği ve 32GB'a kadar microSD kart desteğinin yanı sıra 8 GB dâhili hafızaya sahip ve 5MP'lik kamerası ile 720p video çekebiliyor. 9,9mm kalınlığındaki Sola'nın şarjı tam doluyken ortalama 6 saat konuşma yapabiliyor, 40 saat müzik dinleyebiliyor ve 6 saat video izleyebiliyoruz. Bekleme süresi de 475 saate kadar çıkabilen Sola, siyah ve beyaz renk seçenekleriyle Avea bayilerinde.







	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD FX1-4100		Intel Core i5-2500K		Intel Core i7-2600K		Intel Core i7 3960X Extreme 3.3GHz	
	(k) 121$	(j) 122$	(o) 221$	(j) 230$	(a) 322$	(o) 327$	(o) 1106$	(i) 1132$
Anakart	MSI 970A-G46		Asus P8Z77-V		Asus Sabertooth Z77		Asus Rampage IV Extreme	
	(m) 101$	(k) 104$	(m) 178$	(a) 280$	(a) 265$	(m) 277$	(o) 458$	(l) 478$
Bellek	Corsair 4GB XM53 CL9 1600MHz x2		Corsair 4GB XM53 CL9 1600MHz x2		Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz		Team Xtreem 4x4GB DDR3 2400MHz	
	(l) 54$	(a) 58$	(b) 54$	(j) 68$	(i,o) 60$	(a) 62$	(i) 320$	-
Ekran Kartı	Powercolor Radeon HD7770		Sapphire Radeon HD 7850		Asus HD7970 DirectCU II TOP		Zotac GTX690 SLI	
	(a) 155$	(b) 170$	(a) 276$	(b) 309$	(i) 660$	(b) 683$	(i) 2398$	(f) 2518$
Sabit Disk	Samsung HD502HJ 500GB 7200RPM		Samsung HD502HJ 500GB 7200RPM		WD CaviarBlack 2TB SATA 3 7200RPM		KingstonHyperX 480GB SSD x2	
	(p) 94$	-	(p) 94$	-	(b) 216$	(f) 232$	(b) 1476$	(f) 1176$
Optik Sürücü	LG GH-22NS50 22x DVD-RW		LG GH-22NS50 22x DVD-RW		Asus DRW-24B3ST 24x		Asus BBW-12B1LT Blu-Ray BD-R	
	(o,p) 18$	(a) 20$	(o,p) 18$	(a) 20$	(c) 25$	-	(m) 159$	(l) 200$
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik	
	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	Kasa içinde		High Power HP-750-BR 750W Power Supply		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	-	-	(l) 131$	(p) 143$	(a) 152$	(k) 159$	(a) 194$	(k) 200$
Kasa	Thermaltake SopranoRS 101 500W		AeroCool 6th Element		CM Storm Enforcer		AeroCool Venom Toxic	
	(k,a) 103$	(o) 105$	(a) 74$	(j) 83$	(i) 89$	(a) 95$	(i) 150$	(m) 163$
Fiyat	646$		1046$		1789$		6261$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Ereyon **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

ASUS ZENBOOK'LAR TİM'LERDE!

Asus'un göz alıcı Zenbook'larının satışına Asus, Microsoft Türkiye ve Turkcell işbirliği dâhilinde Turkcell İletişim Merkezleri'nde başlandı. Henüz yeni olarak görülen ultrabook segmentinin arkasına operatör desteğinin alınması yolunda önemli bir adım olarak başlatılan bu satışlar, uygun koşullarıyla biz kullanıcılar için de oldukça iyi bir haber. Tasarımıyla, hafifliğiyle ve performansıyla "Ultrabook" isminin altını en iyi şekilde dolduran Asus Zenbook'lar, yeni işletim sistemi çıktığında Windows 8'e de yükseltilebilecekler. En kalın yeri 9mm olan ultrabook'ların sesi de, Bang & Olufsen ICEPower ile birlikte geliştirilen ASUS SonicMaster ses teknolojisiyle muazzam. Eğer bir ultrabook almak istiyorsanız Asus'un Zenbook modellerine, daha sonra da TİM'lere bir göz atmanızı öneririz.



TAMİR ATÖLYESİ

Bu ay Tamir Atölyesi'nin kepenklerini biraz erken kapatmak zorunda kaldığımızdan (TATİL!), mektuplar sayıca az, cevapları da görece uzun oldu. Ama gelen kutusunda cevaplanmamış mektup bırakmamaya özen göstereceğime emin olabilirsiniz! Şu masmavi denizde iki dakika yüzeyim de hele, gerisine bakarız *(diyen Mert'ten bir daha haber alınamadı. "Tatil Çarpması" yaşadığını düşündüğümüz biricik kalfamızı gören olursa kayiparaniyor@oyungezer.com.tr'ye insanlık namına e-posta atmasını rica ediyoruz -Müdüriyet).*

BİR İKİ TAVSİYE

S Merhabalar Mert abi,
Seneye üniversite sınavına gireceğim ve ders çalışmam lazım *(e hâliyle)*. Yani oyunlardan uzak durmalıyım *(o konuda öyle düşünmüyorum ben -Mert)*. Buna uygun olarak elimde dinozor denebilecek bir bilgisayar var. Hatta hemen özelliklerini sayayım. Nvdia Geforce 7100GS 512MB ekran kartı, 2GB bellek... İşlemciyi söylemek bile istemiyorum *(ama onu söylemezsen olmaz ki -Mert)*. Virüs taraması yaptım o da yok ancak Warcraft 3 bile kasıyor. Keyifle DotA oynayamıyorum. Sizin Diablo özel sayınızı okuyup gaza geldim ve Diablo 2'yi kurdum ve Barbar'ı aldım. Ama Barbar bana göre değilmiş, sizin favori karakteriniz hangisi acaba *(ben hayatımda hiç Diablo oyanadım desem? -Mert)* E iyi işte bilgisayarı at ders çalış diyeceksiniz ama imkânsız *(yoo, demeyeceğim -Mert)*. Bilgisayar kötü olunca oynama isteğim kabarıyor. Yani bunun tek çözümü ekran kartı ve işlemciyi değiştirmek mi *(o biraz hafif bir çözüm -Mert)*? Eğer öyleyse beni bir yıl idare edebilecek ekran kartı önerebilir misiniz? Büyük performansa gerek yok. Diablo 3 ve ya Skyrim beklemiyorum ancak bir CoD ya da Assassin's Creed olmadan vakit geçmiyor. İnternet kafelerde dolaşmaktan sıkıldım. Halden anlayan adamsın bir el at.

Son olarak üniversitede ne okusam acaba? Her kafadan bir ses çıkıyor. Biri hukuk der biri siyasal. Sinema televizyon mu okusam ki? Tavsiyelerini bekliyorum ya da en iyisi siz beni alın abi *(o işlerle pek sevgili müdürümüz, canımız, biriciğimiz Serpil Ulutürk ilgileniyor -Mert)*. Bir köşede durur çay falan yaparım. Çok ucuza çalışırım.
Şimdiden teşekkürler.
Ekrem Nakilcioğlu

C Selamlar Ekrem,
Soyadını e-posta adresinden çıkardım, umarım doğrudur. Bu konuya daha önce de değinmiştim, yine bir şeyler söyleyeyim. Üniversite sınavını kazanmak bilgisayarı kaldırıp atmaktan geçmiyor. Valla. Hele ki elinin altında derslerindeki açmazları çözmek için internet denen bir şey varken. 7/24 ders çalışmak, insanı ileri götüreceğine daha çok geriye götürür. Emin ol.

Tabii adettendir, buraya şu notu da düşelim. Her gün yarım saat ders çalışıp 10 saat oyun oynamaktan bahsetmiyorum burada. Atıyorum 5-6 saat çalışır, 1 saat de oyununda stres atarsın. Ne bileyim dizi izlersin, film izlersin, bulursun yapacak bir şeyler. Sonuçta ağır ceza mahkûmu değilsin, eğlenmek hakkın. Eğlenmeyi geçtim, yukarıda da söylediğim gibi, interneti her türlü yararına kullanabilirsin. Şimdi gelelim senin soruna. İşlemcini ya da en azından anakartını söylesen iyi olurmuş. Çünkü sadece ekran kartı ve bellek, sistemin hakkında yeterli bilgi sahibi olmamı engelliyor maalesef. Ama yine de (özellikle ekran kartından yola çıkarak) sisteminin epey eski olduğu tahmin edebiliyorum. Bu saatten sonra o sisteme yapacak pek bir şey yok maalesef. Ekran kartı al desem, işlemcin patlak verir. İşleci değiştir desem, büyük ihtimalle tüm sistemi değiştirmen gerekir. O nedenle sil baştan yap ve yeni bir sistem topla kendine. Hatta bu ay yenilenen Ekonomik Sistem'e alayım seni. Yeni bir sistem haricine vereceğin parayı çöpe atmış olursun, benden söylemesi.

Kısacası derslerini ve bilgisayarını ihmal etme. Planlı programlı çalış ve eğlenceye de yer ayır. Bizim Ekonomik Sistem'i alır, sınavı da kazanırsan amman sabahlar olmasın (gerçi üniversiteye girince göreceksin gününü sen, bunlar iyi zamanların :). Hangi bölümü okuyacağın konusu ise tamamen senin vermen gereken bir karar olduğu için karışmıyorum. Sonuçta kendin için en iyi kararı vermek senin elinde, başkasının değil. Bu konuda sana ancak tavsiyelerde bulunabilirim. İlk başta önceliklerini belirlemeli, üniversite bitince ne yapmak istediğini düşünmelisin. Bu arada ailenin maddi durumu çok ama çok önemli. Ben mesela, bana birey olarak çok şey katan fakat Türkiye'de hiçbir işe yaramayan bir bölümden mezun oldum bu sene (İstanbul Üniversitesi İngiliz Dili ve Edebiyatı). Eğer ailemin durumu elverseydi, yurtdışı ya da MBA falan kovalayacaktım ama olmadı. O nedenle seçeceğin bölümün Türkiye'de ya da yurtdışında (ailenin durumuna paralel olarak) iş yapacağından emin ol. Hayal kurmak, ideallerinin peşinden gitmek kadar para da gerekiyor çünkü. Ve son olarak köklü bir devlet okuluna gideceğine, köklü bir özel üniversiteye burslu olarak gitmeni tavsiye ederim. Başarılar.

ACİL!! (DEĞİL)

S Slm *(sna da slm cnm, nbr? -Mert)*,
12 yaşında bir oyungezer olarak babamın karne hediyesi alacağına sevinmiştim. Dizüstü alacaktım ama zorla olmasa da masaüstüne ikna edildim *(hehe -Mert)*. 1500TL civarında bütçemiz var. Bu sistemi planlıyorum ama değiştirmeye açığım:

-AeroCool CyborgX 600W Mid-Tower kasa,
-AMD Phenom II X4 965 Black Edition işlemci,
-Akasa Venom işlemci soğutucusu,
-Asus M4A79XTD anakart,
-Kingston HyperX 8GB (4x2) DDR3 1600MHz CL9 bellek,
-Asus HD6770 ekran Kartı
-Seagate 500 GB 7200 RPM 16 MB SATA 6Gb/s sabit disk,
-A4 Tech X7-G800MU Q klavye,
-A4 Tech XL-750BH Laser fare,
-Acer G225HQVB 5ms 21,5" Full HD Wide Screen
-LCD monitör,
-Creative SBS A60 4W 1+1 hoparlör.

Aslında bu sistemi Teknobiyotik PC Toplama Sihirbazı'ndan topladım ama uyumlu mu yine de şüpheliyim *(güvenilirdir Teknobiyotik)*.

Ve sorular:
1- Bu sistem beni ne kadar idare eder?
2- Parça değiştirmeli miyim?
3- Aslında bunu buraya sormamalıyım ama bu sisteme tek kişilik senaryosu sağlam bir iki oyun önerebilir misiniz?
Yazım hatası yapmamışımdır umarım *(yapmışsın :(-Mert)*. Talha Efe Ay

C Selamlar Efe,
1- Toparladığın sistem tam bir bilgisayara göre fena değil. Ancak sana bir iki tavsiyede bulunabilirim (e bunun için burada değil miyiz zaten). Anakart, işlemci ve ekran kartını bizim ekonomik sistemden kopyalayıp yapıştırman, benzer performansı daha az ısınan, daha az elektrik harcayan ve yeni bir mimari üzerine kurulan bir bilgisayardan alman demek olacaktır. Bütçen daha fazlasını elvermeyeceğinden, daha yukarı çıkamıyorum maalesef. Ama hey! Ekonomik Sistem bu günler için var zaten değil mi?

2- Bu sistem seni bir-iki sene idare eder. Daha fazlasını beklemekse biraz iyimserlik olur.

3- Böyle sorunca o kadar çok oyun geldi ki aklıma şimdi, hangi birini söyleyeceğimi şaşırdım. Bir de bu tamamen kişisel bir konu. Benim için bir numara olan bir oyun, Eren için hiçbir şeydir belki. Mesela ben "GTA IV'ten başkasını tanımam!" desem, adım gibi eminim ki Eren elinde Portal Gun'la gelip "Hayırdır gençler bir sorun mu var?" diyecek *(peşinen not: Eren öyle şeyler yapmaz -Mert) (uslu uslu oturuyorum ben -Eren)*. O nedenle bu soruya cevap vermeden önce senin nelerden hoşlandığını, hangi serileri oynadığını falan bilmem gerekiyor öncelikle. Sonra belki bir şeyler söyleyebilirim.

Gönderdiğin e-posta ile dergidekini karşılaştırarak yazım hatalarını görebilirsin.

Görüşmek üzere, şimdiden hayırlı olsun.

OVERCLOCK YAPMALIYIM!

S Selam Mert, Bu size ikinci mektubum. Yaklaşık 3,5 yıl önce ilk mesajımı atmış (GTA VI kapaklı sayı *(hangisi ki? -Mert)*) ve yayınlanmış olmanın sevincini yaşamıştım. Umarım aynı sevinci yine yaşatırsın *(hadi yine iyisin -Mert)*. Neyse fazla yer kaplamadan hemen sorularıma geçiyorum *(aslında bu ay fazla yer kaplayan mektuplar lâzım zira mektup yok! -Mert)*.

Sistemim şu şekilde;
-Intel i7 2600K işlemci,
-AMD Radeon HD6970 ekran kartı,

-Kingston (3x2GB + 4GB *(maşallah denklem gibi olmuş -Mert)*) 10GB DDR3 1666MHz bellek,
-Asus P67 anakart,
-Seagate 1.5TB 7200RPM sabit disk

1) Performans artışı için bu WD Caviar Black ve Zotac 680 AMP! Edition almayı planlıyorum. Sence ciddi bir artış yaşar mıyım? Yoksa sistemi darboğaza sokup paramı ziyan mı etmiş olurum? (Zotac biraz tuzlu gibi ama gözüm kaldı ne yapayım...)

2) Kullandığım ekran kartımın saat ve bellek ayarlarını artıramıyorum. Catalyst Control Center'da şöyle bir şey yazıyor: "Saat ayarları sadece GPU yüksek performans modlarında ayarlanır." İnan bana bunun riskli bir şey olduğunu biliyorum ve sadece iki sefer denedim şimdiye kadar. İlk seferde ayarları yükseltip ve restart attıktan sonra Witcher 2'yi açmayı denedim. Sonucu siyah boş bir ekran oldu. Hemen varsayılanlara döndüm ve normal kullanmaya devam ettim. İkinci seferdeyse oyun çalıştığı esnada saat ve belleği aynı şekilde yükselttim. Sonuç yine hüsran oldu, boş siyah bir ekran ve donarak monoton bir hâl alan oyun müziği. Sence neyi yanlış yapıyorum? (Ayrıca farkındayım bu iki denemede karta biraz zarar vermiş olabilirim...)
Sorularım bu kadar, hepinize saygılar sevgiler, en kısa zamanda cevap yazman dileğiyle.
Burak Sürgör

C Merhabalar, Ben de fazla yer kaplayacağını umut ederek hemen geçiyorum cevaplara.

1- Bana kalırsa bu iki güncelleme de çok gereksiz olacaktır. Elinde çatır çatır çalışan bir sabit disk varken, SSD olmadıktan sonra yeni bir sabit diske para dökmen saçma olur. İkincisi, Zotac GeForce GTX 680 AMP!, elbette ki performansında artış sağlayacaktır (işlemcin de darboğaz yaratmaz merak etme). Ancak 600 küsür dolara neredeyse yeni bir bilgisayar toplanır yahu... Ekran kartın çok düşük bir model olsa neyse de, bu halde paranı sokağa atmak gibi bir şey olur. Bana kalırsa yapma (hatta durumu daha iyi anlaman açısından Cahit'in mektubuna alayım seni).

2- Gelelim ikinci soruna. "Saat ayarları sadece GPU yüksek performans modlarında ayarlanır." demek, seçtiğin saat hızları GPU yüksek performans modundayken, bir diğer deyişle ağır yük altındayken uygulanır demek. Overclock ile ilgili hatan, bana kalırsa işi biraz "abartıyor" olman. Overclock dediğin sindire sindire yapılması gereken, sabır isteyen bir iş. 5'er 10'ar MHz artırarak gideceksin, yaptığın yükseltmelerden sonra bilgisayarını yeniden başlatacaksın. Böyle böyle denemelerle ekran kartının sınırını bulacaksın. Ve eğer varsayılan ayarlarda ekran kartın sorunsuz çalışıyorsa, kalıcı hasar falan vermemişsindir merak etme. Yazdım gitti cevabını. Kendine iyi bak, sistemine göz kulak ol.

TÜMLEŞİK EKRAN KARTIM VARMIŞ!

S Selamlar, Size bu mesajı 800x600 çözünürlükte çalışan, tümleşik ekran kartımdan yazıyorum. Bundan iki hafta önce kendimle ufak bir tartışma yaşadım. İki taraf da gayet soğukkanlı ve saygılıydı; öfke krizlerine girilmedi yani. Ve ben karşı tarafa hak verdim. Ekran kartını nazikçe söküp, son kez temizledim. Bir tarafını yere dayayıp öbür tarafını penseyle var gücümle bükerek, parçaladım. Kimsenin sevmediği o ATI 2000 serisinin bir üyesi olan kartımın cesedine baktım; içim parçalandı. Küçük parçayı kendime sakladım ancak büyük parçayı çöpe atmayı beceremedim, yapamadım; ama mecburdum. Her neyse, yazdıkça canım yanıyor... *(ve TF2'deki Pyro'dan daha psikopat biri Sanayi'ye konuk olur... -Mert)*

Daha bir şey dememe gerek var mı? Anladınız siz beni. Neye ihtiyacım olduğu ortada. Soruyu sormama bile gerek yok. Ama sorucam. O hep gördüğünüz, "Öffff pöffff yine mi aynı şey yahu?" dedirten, burundan nefes verdirten, alın terleten, işten soğutan o soruyu, soruyorum size: Bu sisteme hangi ekran ka.... çoturt! *(çözümü kendi bulan goyunlara bayılıyorum -Mert)*

Anakartım Intel DG33FB. 5 yıldır kullanıyorum. Ultra performans gösteren bir bilgisayar hiç görmediğim için, bu kartın eksiklerini nelerdir hiç bilmiyorum. Memnunum ben halimden *(ekran kartını parçalamış biri gibi konuşmuyorsun burada -Mert)*. Cehalet bir erdemdir sonuçta, değil mi? İşlemci ise Intel Core2 Duo E6750 (2,66 GHz). Bu da anakartımla yaşıt. Ondan da memnunum. Bir de 2x 1GB DDR2 RAM'im var, oh mis. PSU ise 350W. Beni hiç üzmedi bu sistem. Mavi ekran nedir, donmak, takılmak, crash vs. nedir hiç bilmem, hiç denk gelmedim çünkü. Sıkıntım hep ekran kartımdı *(tamam da neden ekran kartındı? -Mert)*.

Gördüğünüz üzere, Pazar Yeri'nde önerdiğiniz ekonomik sistemden bile kötü bir sistemim var *(ikisini karşılaştırmak bizim Ekonomik Sistem'e hakaret olur, özellikle de yenisine -Mert)*. Ama ben memnunum şimdilik. İşte sizden bu sisteme önerilebilecek EN İYİ ekran kartını önermenizi istiyorum. Aklımda ATI HD5770 *(o senin sistem için biraz fazla iyi -Mert)* var, ama işlemciyle ne kadar uyumludur, anakart sorun çıkartır mı bilemiyorum. Sistemden o kadar anlamıyorum zaten. Güç ünitesi ne der bu işe, onu da bilemiyorum. Ha eğer AMD Radeon HD 5970, 6870 vs. çalışıyorsa zaten *(duyuyor musun Burak? -Mert)* bu müjdeli haberi verdiğiniz için ilk uçakla İstanbul'a gelir, ofisinize koşar, sizi kucaklar dans eder... miyim bilemiyorum. Ama en azından düşünürüm, o da bir şeydir sonuçta *(yatar o iş -Mert)*.

Varlığından daha yeni haberdar olduğum tümleşik ekran kartımdan ve benden, sevgiler sizlere. Lütfen cevap yazıböhhüüühüü...
Cahit Burduroğlu

C Selamlar Cahit,
Sana önerebileceğim en makul ekran kartı... Eee, yok aslında. Ama ekran kartsız kalamazsın tabii. Tümleşik ekran kartıyla bir yere kadar. Öncelikle üst düzey ve güncel ekran kartlarını unut. Sana çok az para harcayabileceğin ve idare eder bir performans verecek bir ekran kartı bulalım. İnternette biraz araştırma yaptığımda, 120-130TL gibi bir fiyata alacağın ATI Radeon HD 4670'i buldum (o zamanlar ATI AMD bile değildi düşün). İşini görecektir.
Hayırlı olsun şimdiden.

Kalfa hâlâ ortada yok. Endişeliyiz. Kendisine **donanim@oyungezer.com.tr**'den ulaşmaya çalışıyoruz. Siz de öyle yapın, belki ulaşabilirsiniz.

SANAYİ DEVRİMİ

"Devrim var, devrimcik var..."



Sleeping on Air

İnsanoğlu olarak uçmaya ne de meraklıyız di mi? İllâ uçucaz. Seyahat ederken de uçucaz, yatarken de uçucaz. Kuşlar bizim kadar uçmuyor be. Ayıp.



The Floating Mug

İnsanoğlu olarak uçurmaya ne de meraklıyız di mi? İllâ uçurucaz. Uçurtma da uçurucaz, çay da uçurucaz. Yeri gelecek kahve uçurucaz. Güç bizde değil mi, uçur uçurabildiğini (gölgelerin gücü adına, güç He-Man'de değil miydi artık?).

Farm-to-Table



He-Man demişken şunu da söylememek olmaz: "He-Man'in tasası, Çi-Men'in masası olmaz." (Sanayi Devrimi son zamanlarda çok bozdu).



Flexi Freeze Ice Vest

Kızgın kumlardan soğuk sulara atlamak gibi... Serinliğin tadını çıkarmak gibi... bişey değil Flexi Freeze Ice Vest. Daha ziyade şaka gibi... bişey.

Snack Memo

Bunun üzerine Facebook'ta "Sinek Memo" isimli bir profil bulmam ve sağ yan tarafta "Sinek ile bağlantı kurmak için Facebook'a bugün kaydol" yazması... Sanayi devrimi ufuk açmaya devam ediyor.



EKRAN DIŞI



CEKETİ BİR DE TERS-TEN GİYMEK

Daha önce de bahsetmiştim bu durumdan. Sanki zaman geçtikçe biraz daha tahammülsüz, "kendine" benzemeyenlere karşı anlayışsız, farklı olanı dışlayan insanlar haline gelmiştik. Peki ne oldu da sınırlarımızı bu kadar net çizmeye ve kendimize benzemeyenleri o sınırlardan içeri sokmamaya, daha da kötüsü "farklı" olana tepki ve hatta şiddet göstermeye başladık? Ne oldu da edebimiz, adabımız, ahlakımız, kurallarımız ve kutsallarımız bu kadar *tek* ve *korunmaya muhtaç* hale geldi?

İlgi çekmek için farklı olmaya çalışmayı ya da farklı olmaya çalışırken aynı hale gelen grupları bir kenara bırakalım… ya da bırakmayalım, neden bırakıyoruz ki? "Başkalarını olduğu gibi kabullenme" üzerine bir yazı yazmaya çalışırken bile -farkında olmadan- ayrımcılık yapmak ne fenaymış, ne kadar damarlarımıza işlemiş. Biliyorum insanın yaşı ne kadar ilerlerse, kendini ve kişiliğini değiştirmesi de o kadar zorlaşıyor. Ama hani etrafındakilerden, üst komşundan, sokakta gördüğün kadından ya da yazdığın bir cümleden; bir yerden bir şekilde başlasak? Ben denedim %100 çalışıyor.

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

Yüz Yaşında Camdan Atlayıp Kaybolan Adam - Jonas Jonasson

YÜZ YILLIK YOLCULUK...

"Yeni çıkanlar" rafına göz gezdirirken farklı ismi ve renkli kapağı sayesinde dikkatimi çekmeyi başarmıştı *Yüz Yaşında Camdan Atlayıp Kaybolan Adam*. Sonrasında konusu da en az kapağı ve ismi kadar ilgimi çekti. Yüzüncü yaş günü partisine katılmaya hazırlanan İsveçli Allan Karlsson, kaldığı huzurevinin penceresinden atlayıp varış noktasını kendisinin de bilmediği bir yolculuğa çıkıyor kitapta; ama ne yolculuk! Aslında iki ayrı yolculuk ve öykü izliyor yüz yaşındaki Allan'ı. İlki, Forrest Gump filmini andıran ve Başkan Truman, General Franco, Stalin gibi ülke lideriyle olan ilişkiler eşliğinde sunulan 20. yüzyılın siyasi özeti. İkincisiyse birbirinden renkli ve özgün karakterlerin (örneğin Sonya ki kendisi bir fil!) yer aldığı ve 2005 yılında geçen, mizahi bir dille anlatılan hafif bir polisiye. Yaz sıcaklarında, rahat okunan, gülümseten ve bir şeyler öğreten bir kitap arayışındaki okurlara öneriyorum bu ilginç romanı. **–Noyan**



Jean-Christophe Grange - Sisle Gelen Yolcu

TİPİK BİR GRANGÉ VAKASI

Sanırım Jean-Christophe Grangé kariyerinin bir noktasında "Bundan sonra aralara kötü romanlar da sıkıştırayım bari" demiş. *Koloni* muhtemelen şimdiye kadar okuduğum en kötü Grangé romanıydı. Arkasından çıkan *Ölü Ruhlar Ormanı* ise hiç fena değildi. *Sisle Gelen Yolcu*'da nasıl bir şeyle karşılaşacağımı çok merak ediyordum ve sonuç, en azından kendi adıma, yine hayal kırıklığı oldu.

Aslında Grangé, hafıza kaybı ve psişik kaçış kavramları üzerine kurguladığı *Sisle Gelen Yolcu* için oldukça detaylı bir çalışma gerçekleştirmiş. Gerek tasvirler, gerek işin tıbbi yanı oldukça ayrıntılı biçimde anlatılmış ve romandaki karakterlerin ne tür bir psikoloji içinde hareket ettiklerini aklınızda gayet net biçimde canlandırabiliyorsunuz. Buraya kadar her şey yolunda; ancak *Sisle Gelen Yolcu* bir Grangé romanında görmeyi umduğum gerilimi sunmakta kısmen başarısız olmuş. Kitabın sonuna kadar o çok sevdiğim "acaba şimdi ne olacak" duygusu hiç oluşmadı. Ayrıca hikâyenin gelişimini bu kadar uzatıp (yaklaşık 700 sayfa) her şeyi bir anda son 40-50 sayfada yangından mal kaçırır gibi sonuçlandırması hiç de tatmin edici değildi. Özellikle de tüm o olayların sorumlusunu görünce muhtemelen siz de aynı şeyi düşüneceksiniz.

Kitapla ilgili bir eleştirim de gereksiz derecede dipnot kullanımı hakkında olacak. Okuduğumuz şey nihayetinde bir gerilim romanı, ancak iki sayfada bir olur olmaz her şeye dipnot görünce insan kendisini sözlük okur gibi hissediyor. Okurun konuya daha iyi hakim olması için açıklanması gereken terimler elbette olabilir, buna bir sözüm yok. Ama örneğin tamamen önemsiz bir kişinin görünüşünden bahsedilirken "Üzerinde Iggy Pop tişörtü vardı" yazıyorsa, aşağıda "*Amerikalı rock şarkıcısı" diye not düşülmüş. Son derece gereksiz ve alakasız bir bilgi. Bu kadar çok dipnot görmek dikkati feci dağıtıyor, umarım bu bundan sonraki kitaplarda bu konuya dikkat edilir. **–Eser**



Ice Age: Continental Drift

KİM DEMİŞ BÜYÜKLER ÇİZGİ FİLM İZLEMEYE GİTMEZ DİYE?

Ice Age serisi artık öyle bir yere geldi ki seriden ne çıksa koşa koşa gidip izler olduk. Bunda serinin tüm filmlerinin gerçekten çok eğlenceli olmasının yanı sıra, mükemmel Türkçe seslendirmesinin de rolü var. Filmi seslendiren kadroya baktığınızda Haluk Bilginer'den Altan Erkekli'ye, Yekta Kopan'dan Ali Poyrazoğlu ve Ayça Bingöl'e kadar muhteşem sanatçılarla karşılaşıyorsunuz ve tüm kadronun önünde saygıdan yerlere kadar eğilesiniz geliyor. Neredeyse tüm filmleri altyazılı olarak seyretmeyi tercih ederken Ice Age serisini özellikle Türkçe seslendirmeli olarak izlemeyi seçiyorum. Aynı tercihi Shrek için de yapmıştım ve hiç pişman olmamıştım.

Ice Age 4'te Peach'in artık bir genç kız olmasının yanı sıra eski kadroya Sid'in ninesi de katılıyor ki zaten nine sözleri ve tavırlarıyla olayı bitiriyor. Hikâye eski kadronun etrafında dönerken, yeni eklenen karakterler senaryonun ilerlemesinde kilit rol oynuyor. Veee tabii ki Scrat gene on numara iş çıkartıyor. Zaten tek bir replik sarf etmeden başrol oyuncularından neredeyse daha çok sevilen başka bir çizgi film kahramanı var mıdır bilmiyorum. Fakat ne yazık ki, her şeye rağmen senaryo önceki filmlere göre gerçekten çok zayıf ve sığ kalmış. Serinin önceki filmlerinde araya giren heyecan verici sürprizler burada yok gibi, birçok klişe birbirini kovalıyor. Ice Age 4 serinin en vasat filmi olmuş da diyebiliriz ne yazık ki. Artık senaristlerin de seriyi biraz ittirerek götürmeye başladıklarını düşünüyorum. Seri 5. filme gider mi bilemem ama bundan sonra seyirci profilinin yaş olarak daha da düşeceğine eminim. **–Burak**



The Dark Knight Rises

-WHY DO WE FALL, SIR?

Batman Begins'de malikâne yanarken Alfred, Bruce Wayne'e o naif sesiyle böyle sormuş, yüreğimizi titretmişti. Cevap iki film sonra geldi. The Dark Knight Rises (TDKR) bir yükseliş filmi, her şeyin sona erdiği yer. Kimileri için de bir düşüş filmi elbette. Nolan Kardeşler ve David S. Goyer, bu filmde yeni yüzler kadar eskileri de kullanmayı bizlere bir borç bilmişler, veda sahnesini olabildiğince kalabalık tutmuşlar. Blake, Selina ve Bane yeni yüzler arasında en önde dursalar da daha az gözüken karakterler de emin olun hikâyeye eşsiz katkılar yapıyor. Filmin ilk yarısı Wayne'in sahalara geri dönüşüyle, ikinci yarısı da Bane ve müritlerinden kurtulmaya çalışmasıyla geçiyor, ama nasıl geçmek!

C. Nolan film öncesinde "epiklik" konusunda son derece iddialıydı ve görünen o ki, haksız da değil. İkinci yarıyı nefesinizi tutarak izliyorsunuz resmen. Batman ile Bane her sahneye çıktığında keyifleniyorsunuz; Bane'in saf kötülük kokan sesi, Batman'in güven dolu kırılganlığı, Catwoman'ın tekinsizliği, Blake'in cesareti, Alfred'in ağlatan doğruculuğu derken Nolan izleyiciyi tüm karakterler arasında gezdirerek unutulmaz bir veda seremonisi yaratıyor. Batman'in önceki filmlere göre daha az görünmesi umrunuzda bile olmuyor bu yüzden.

Elbette filmin epiklik açısından beş yıldız alması, Bane'in harika bir kötü adam olması (Joker kadar olmasa da) ve aksiyonun dibine vurulması filmi kusursuz yapmaya yetmiyor. Bir Nolankolik olsam da objektifliğim ağır basıyor bu sefer; TDKR kağıt üzerinde The Dark Knight kadar becerikli değil. Senaryonun gedikleri, yarımlık, yetmemişlik hissi ekrana yansımış. Bir sahnenin tam keyfine varacakken bölünmesi, akabinde dolambaçlı konuşmaların gelmesi biraz "kaygılı" kokuyor. Nolan, Batman efsanesine kendince veda ederken aceleci davranıyor ve iki karakter dışında (Blake ve Selina) diğer karakterleri derinleştirmeden sona yaklaştırıyor. Bu seyir zevkini o anda öldürmüyor tabii, ama salondan çıktığınızda bazı soru işaretleri hemen kafanıza yerleşiyor. TDK daha karanlık, daha kapalı alanlarda geçmesine rağmen "unutulmaz sahneler" açısından daha becerikliydi. TDKR'da ise tüm büyük sahneleri haftalar önce trailer'da izlediğinizi fark ediyorsunuz filmden çıkınca; 250 milyon dolarlık bir filme yakışmıyor.

Bilinçli tüketiciliği geçersek TDKR yılın en iyi gişe filmi. İzleyicisinin zekâsını küçümsemiyor, politikadan kaçmıyor, herkese hoş görünmeye çalışmıyor. Nolan bundan sonra çizgi-roman uyarlamalarına devam eder mi bilinmez ama başta Man of Steel'in trailer'ından da gördüğümüz üzere Nolan'ın üslubu bu janrda yeni standarları belirlemiş durumda. Warner Bros. neyse de Marvel'in işi cidden zor. **-Volkan**





Dirk Gently

HOŞÇAKAL, DİZİ İÇİN TEŞEKKÜRLER

Douglas Adams ismini duyunca saygı duruşuna geçenler, diziyi olmasa da uyarlandığı kitabı duymuş hatta okumuşlardır. 1987 yılında basılan **Dirk Gently's Holistic Detective Agency** isimli romandan uyarlanarak, Misfits'i de yazan Howard Overman tarafından yaratılan bu BBC dizisi, 3 bölümlük ilk sezonunu geçtiğimiz günlerde tamamladı. Neredeyse 1,5 sene önce yayınlanan pilot bölümün ardından ilk sezonu gecikmeli de olsa onay alan diziden Douglas Adams mizahını, İngiliz dizilerini ve Sherlock Holmes vari dedektiflik hikâyelerini seven herkesin hoşlanacağından hiç şüphem yok.

Dirk Gently, "bütünsel dedektiflik" adı altında kuantum mekaniğine dayandırdığı "alakasız da olsa her şey birbiriyle bağlantılıdır" bakış açısıyla bütün olayları çözebileceğine inanan huysuz, amaçsız, egoist ve beş kuruşsuz bir dedektif. Ortağı (ama kendi vazgeçmediği iddiasına göre asistanı) olan iyi niyetli, realist, soğukkanlı ama çok da zeki diyemeyeceğimiz Richard McDuff ile birlikte bir dedektiflik bürosuna sahip. İkilimiz, müşterilerine fatura kesmek dışında davaları çözmek için çok fazla çabalamazlar çünkü alakasız olaylar zinciri bir şekilde birbiriyle bağlanarak onları sonuca ulaştırır. En kötü ihtimalle Zen navigasyon sistemi onları gitmeleri gereken yere götürecektir. Kuantum mekaniği bunu gerektirmekte ve Dirk Gently bir şekilde temizlikçisinin parasını ödemek zorundadır.

Diziye başlarken bilmeseniz bile bunun bir Douglas Adams eserinden uyarlandığını anlamanız gerçekten çok kolay. Karakterler, olaylar bütünü ve mizah tarzı bunu size belli ediyor. İlk sezon sadece 3 bölüm de olsa 1 saatlik bölüm süreleri gayet doyurucu. Dirk Gently'i canlandıran Stephen Mangan ise müthiş bir oyunculuk sergiliyor. Kendisinin Amerika çıkarması olan Episodes isimli dizisini de önermeden geçmeyelim. Dizinin zaten doğası gereği, olayların kurgusu çok başarılı ve sürükleyici. Üstüne gelen iyi oyunculuklar, Douglas Adams vari mizah ve biraz da sci-fi Dirk Gently'i üst seviyede tutmaya yetiyor. 2. sezonu hakkında henüz bir karar çıkmadı ama beklentiler çekileceği yönünde. Yaz aylarında izleyecek dizi bulamayanlar için 3 saatlik tadı damakta kalan bir keyif olacaktır, kaçırmayın. **–Pozan Erten**



Manowar – The Lord Of Steel

KRALLAR GERİ DÖNDÜ, MANOWARRIOR'LAR ENDİŞELİ!

Şimdi bırakın basmakalıp "Manowar'un da sözleri hep aynı yea" laflarını. Sanki onlar bunun farkında değilmiş gibi, ana dilleri İngilizce değilmiş gibi, onların aklına daha karışık sözler yazmak gelmiyormuş gibi bilmişlik taslamayın. Manowar'un olayı "marştır." Üç kere dinler, ezberler, diline yapışır, konserde ellerini kavuşturur bağıra çağıra söyler, sesin kısık eve gidersin. Hâlâ "sözler çok basit" diyenleri My Dying Bride dinlemeye davet ediyorum ki kimse ellerine su dökemez bu konuda. Neyse, konuya dönelim; babalar beş yılın sonunda yeni albümleriyle geri döndüler. 2010'da Battle Hymns'i tekrar kaydetmişlerdi ve hatta oradaki sound değişimi baya ilginçti. Scott'un vefat etmesi ve ilk davulcu Donnie Hamzik'in geri dönmesi nasıl bir meyve verecek derken, **The Lord of Steel** çıkageldi.

Albüm buram buram "eski" kokuyor; ama buna rağmen diğer albümlere hiç benzemiyor. Davullar Manowar'un özellikle ilk albümüne, gitarlar da ilk dört albüme selam çakıyor. Born In A Grave'de çocuklar "epik epik" diye ağlıyor. Eric Adams artık çığlık atmıyor ama hâlâ kendisi için *savaş çığırtkanı* diyebiliriz. The Dawn of Battle tarzı "kamyoncu heavy metali" arıyorsanız biraz hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz; çünkü Manowar bu sefer o kadar yukarıdan uçmuyor. Bir tek son parça Hail, Kill and Die'da gaz kökleniyor, o da kısa sürüyor.

Joey DeMaio'nun üçleme çıkaracaklarına dair açıklamasının ardından Gods of War albümü gelmişti. Fakat The Lord of Steel, farklı bir hikâyeden bahsettiği için DeMaio'nun bu üçleme fikrini şimdilik askıya almış olduğunu görebiliyoruz. Yani bir nevi demiş ki "biz daha ölmedik, ölmeden bizi hangi parçalarla sevdiyseniz, o ateş hâlâ parmak uçlarımızda." İlk dönem Manowar seven herkesin fark edebileceği organik bağlarla örülmüş albüm. Ben de son derece beğendim, eğlendim. Ama herkes beğenmeyecektir bu ***geri dönüşü***, orası da kesin. Yıl 2012, bir avuç heavy metal yapan grup kalmış, çoğu da beceremiyor artık, dert olmuş para, Manowar gibi az ama öz albüm çıkaran bir grup ***geri*** dönmüş, var mı ötesi? 2013 senesinde muhtemelen bir konser daha olur da kırarız kafayı gözü bu gazla, orası kesin. **–Volkan**



Sandman Dönüyor

RÜYALARINIZA GİRECEK GERİ DÖNÜŞ

Sandman'in pek çok okur için farklı ve özel anlamları var. Ama seri için, Neil Gaiman'ı dünyaya tanıtan eser olmakla kalmayıp, aynı zamanda kullandığı farklı sunum teknikleriyle de modern çizgi romana yön vermiş diyebiliriz. San Diego ComicCon'dan çıkan en şaşırtıcı ve muhtemelen en beklenmedik haber, tahmin edilebileceği üzere Sandman ile ilgili olandı. Sandman, 25. yılında son bir öyküyle yeniden aramızda olacak.

Anlatılacak öykünün ne olduğu bile belli aslında. Gaiman, Sandman mitinin ilk öyküsünü; onun kadar güçlü bir varlığın nasıl yakalandığını ve daha önemlisi neden sıradan insanlar tarafından yakalandığını anlatacak. Morpheous'u tekrar görmek, hapis sürecinin öncesinde dünyaya çok daha katı ve ilgisiz bakan tarzıyla tanışmak için sabırsızlanıyoruz. Özellikle *Before the Watchmen* gibi bir facia yerine doğrudan Gaiman'ın işlerinin işlenecek olması da son derece önemli elbette. **–Ali**



Dmıtry Glukhovsky - Metro 2034

BU DEVAM KİTABI ÇOK FARKLI

Yaşı bana yakın olduğu halde (1979 doğumlu) bu kadar güzel işler başarabildiği için, en kıskandığım yazarlardan birisi haline gelen **Dmitry Glukhovsky**'nin Metro 2034'ünü biraz önce bitirdim. 550 sayfalık kitap, bir önceki Metro 2033'ün devamı niteliğinde. Metro 2033'ü okumadan da direkt olarak 2034'e dalabilirsiniz ama hikâyeyi oldukça kaçıracağınızdan önceki kitabı okumanızı şiddetle tavsiye ederim.

Belki uzman bir eleştirmen değilim ama iyi bir bilim kurgu ve fantastik roman okuyucusu olarak kitabın çok büyük sürprizler yaptığını söyleyebilirim. Bana göre vasat veya çok usta yazarlar, bir önceki roman kahramanın üstüne kurgulayarak sonraki kitaplarını yazarlar; ancak çok usta olanlar sonraki kitabı monotonluktan kurtarabilir. Glukhovsky bu alışıldık düzeni daha başından yıkıyor. Bu kitabın kahramanları aslında bambaşka karakterler; ama 2033'ün kahramanı Artyom kitabın ortasında romana dahil oluyor. Artık kendi nuh gemisinin kurgusunu tamamlamış olan yazar, bu kitabında metroyu anlatmak yerine onun içerisinde geçen ve daha aksiyon ağırlıklı bir hikâyeye yer veriyor. Yer yer ağır içsel yolculuklara yer verse de bunları o kadar güzel kotarıyor ki okuyucuyu yormuyor. Bildiğiniz gibi Metro 2033'te olduğu gibi 2034'ün de oyunu yolda. Oyun daha gelmeden kitabı mutlaka okumalısınız. Felaket sonrası senaryoları seviyorsanız bu kitap sizi fazlasıyla tatmin edecektir. Ha bir de *tinyurl.com/ogzmetro2034* adresine göz atmayı da ihmal etmeyin. **–Burak**

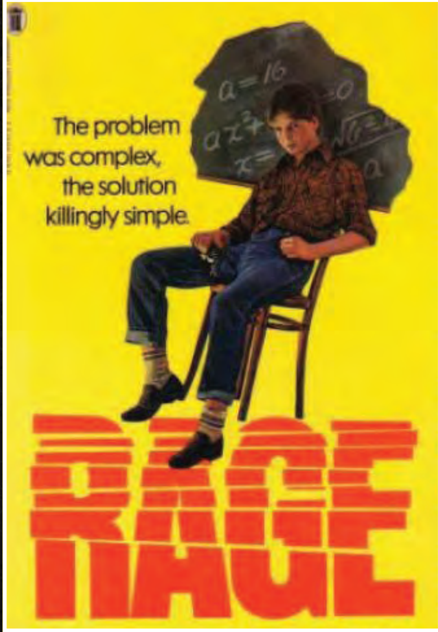


RICHARD BACHMAN

NAM-I DİĞER STEPHEN KING –ESER GÜVEN

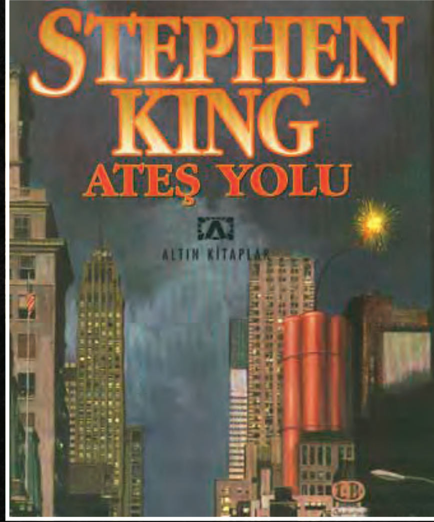
King henüz kariyerinin başlarındadır. O yıllarda yayıncılar yazar başına yılda bir kitaptan fazla basmanın iyi olmayacağını düşündüklerinden, acayip üretken bir yazar olan King bazı kitaplarını Bachman ismiyle yayınlamaya karar verir. Hem böylece çok satmasının sebebinin "King" ismi değil, edebi yeteneği olduğunu da göstermiş olacaktır. Bu kitapların bazıları bizde tek başlarına yayınlanmadı; diğer kitapların içinde, kıyıda köşede kaldılar maalesef. Bu ay bu sayfada sizleri gizli saklı Bachman kitapları arasında küçük bir yolculuğa çıkacağız.

Rage – Hiddet
Ailesiyle sorunları olan 17 yaşındaki Charlie Decker'ın hikâyesini anlatan bu ilk Bachman romanında Decker bunalım geçirerek iki öğretmenini öldürür ve sınıftaki diğer çocukları rehin alır. Bu korkunç olayın ardından Decker ve çocuklar kendilerini rahatsız eden şeyleri konuşmaya, en gizli sırlarını birbirlerine anlatmaya başlarlar. Yazarın bu kitabı bizde tek başına yayınlanmadı, 88'de yayınlanan Ceset isimli kitapta "The Body" hikâyesi ile birlikte "Rage" de yer alıyor.



The Long Walk – Uzun Yürüyüş
King'in 1979'da yazdığı *Uzun Yürüyüş*, 100 kişinin katıldığı ve geriye tek bir kişi kalana kadar devam eden bir ölüm maratonunu konu alıyor. Yürüyüş sırasında kurallara uymayan veya yavaşlayanlar üçüncü ihtardan sonra vurularak öldürülüyor. Hatta bu yarışma tüm ülke çapında izleniyor ve üzerinde büyük bahisler dönüyor. Bu konu, bence ilk olarak Battle Royale'e, sonra da Açlık Oyunları'na ilham kaynağı oldu. The Long Walk da bizde tek başına yayınlanmayan kitaplardan, **Azrail Koşuyor** isimli kitabın içinde bir diğer Bachman romanı olan "The Running Man" ile birlikte yer aldı.



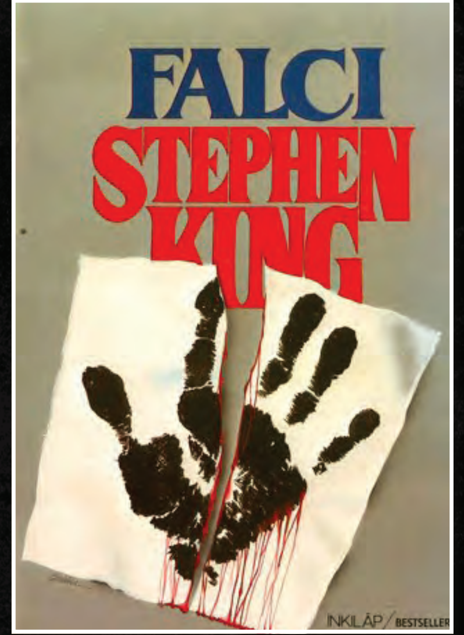


Roadwork – Ateş Yolu
1981 tarihli bu Bachman romanında yol inşaatı için evi belediye tarafından istimlak edilen Barton George Dawes'in hikâyesi anlatılıyor. Öykü için "bir insanın adım adım cinnete gidişini anlatan psikolojik bir çalışma" da diyebiliriz. King aslında bu romanını pek beğenmediğini, ama romanın yazıldığı tarihlerdeki psikolojik durumunu yansıttığı için yayınlamaya karar verdiğini söylemişti (bu romandan bir yıl önce King'in annesi kanserden vefat etmişti).

The Running Man – Azrail Koşuyor
Arnold abimizin başrolünde oynadığı kült Koşan Adam filmi 1982 yılında piyasaya çıkan bu kitabı konu almakta. Konusunu muhtemelen hepiniz biliyorsunuz, bilmiyorsanız da kendinize bir iyilik yapıp, her ne kadar kitabın çok gerisinde kalmış olsa da Koşan Adam'ı temin etmenizi ve izlemenizi öneriyorum. Bu manyak distopik öykü bizde de Azrail Koşuyor ismiyle basılmıştı.



Thinner – Falcı
Ülkemizde *Falcı* ismiyle yayınlanan Thinner bir çingeneye arabasıyla çarpan ve çingenenin okuduğu lanet yüzünden hayatı kabusa dönen Billy Halleck'in hikâyesini anlatıyor. Yalnız uyaralım, özellikle yaşça küçük çocuklar için gayet güzel bir kabus görme sebebi olabilir. Düşünsenize burnu çürük yaşlı bir çingene size dokunup lanet okuyor, süper rüya konusu :) Bu kitap Bachman ismiyle yayınlandığında ilk baskısı 28.000 satmış, Bachman'ın Stephen King olduğu açıklandığındaysa bu sayıyı anında ona katlamıştır.



Not: Richard Bachman'ın Stephen King olduğu ortaya çıktıktan sonra sırf o dönem yazdığı eskizleri temel aldıkları için yine Bachman adı altında yayınlanan The Regulators (Düzenleyiciler) ve Blaze'i (Yüzyılın Suçlusu) Bachman külliyatına eklemek istemedim açıkçası.

Yetmediyse Bunlar Da Var

Yazarın kendi ismiyle yayınlanmış olsa da, bunlar da gözden kaçmasın...
1) The Eyes of the Dragon - Ejderhanın Gözleri
2) The Dark Half - Hayatı Emen Karanlık
3) Cycle of the Werewolf - Kurtadamın Döngüsü
4) Misery - Sadist
5) Black House - Kara Ev



Hakan Bilginer - Zaytung

SADECE BİR ŞAKA! –DAMLA PINAR GÖK

İsmi duyulmaya başlandığı ilk günlerden beri söyleşi için kovalıyordum aslında Hakan Bilginer'i. Gizli kalmak isteyip kimseye röportaj vermediğini öğrendiğimdeyse sinsi gibi "bak Ekşi Dergi'de falan da varmış, araya adam soksak olur mu acep" gibi planlar bile yapmıştım. Eh ne yapalım, bugüneymiş kısmet. Aradan geçen 1-2 sene sonrasında April Yayınevi'nin bizim ofisten sonra en çok kıskandığım ofisinde, nihayet Zaytung'u, ne olup bittiğini, almanağı ve neler olup biteceğini konuşabildik Hakan Bilginer'le.

İyi de, sana nasıl güveneceğiz? Gerçekten Zaytung'dan olduğunu nereden bileceğiz? Ya yine asparagas bir şeyler dönüyorsa?
Hehe, güvenmeyeceksin. Her işin kendine göre bir riski var. Kimlik göstereyim? Ama o da sahte…

Yine de ben biraz temkinli durayım… Peki kimsin, neler yaptın, nasıl geçti hayatın?
Hakan Bilginer adım. Aşağı yukarı 3 senedir Zaytung'u yapıyoruz. Normalde elektronik mühendisiyim. Yaklaşık bi' 10 yıl kadar bilişim sektöründe çalıştım. Geçen sene istifa ettim işten. Şu an sadece Zaytung'la uğraşıyorum.

Genelde "mühendis kafası" dediğimiz bir kafa vardır ya sosyal ilişkilerden ve mizahtan uzak. Sende o kafa pek yok galiba?
Aslında sosyal ilişkilerden biraz uzak o mühendis kafası dediğin şey; ama mizahtan o kadar da uzak değil. O yüzden oturup böyle bir şey yapıyorsun zaten, yeterince boş vaktin olduğu için. Yaklaşık 2001'den beri Ekşi Sözlük'te ve birkaç sitede daha yazılar yazdım. Yazı geçmişi derseniz, evet öyle bir geçmiş var. Şu anda Zaytung'u yaptığımız ekip de oralardan tanıştığım insanlardan oluşuyor. İnternetten tanışıp bir şekilde dostluk kurduğumuz insanlarla beraberim. Benimle beraber 4 kişilik çekirdek bir editör kadrosu var. Onun dışında 6-7 kişi daha var bize destek veren. Bunların çoğu da Ekşi Sözlük'te veya çeşitli sitelerde yazarken tanıştığımız insanlar. Bizim sosyalleşmemiz de o kadar olabildi.

Bir de Ekşi Dergi macerası vardı değil mi?
Evet, 2005 yılındaydı galiba. Onda da Zaytung formatında bir köşem vardı. Benim için Zaytung'un çıkış noktalarından birisi de o oldu diyebilirim. Şu an beraber çalıştığımız arkadaşların bazılarıyla da orada bir şeyler yapmıştık. Basılı bir mecradaki ilk ve son tecrübem o olmuştu. İlginç bir tecrübeydi benim için. Sözlükte tanıştığımız insanların ekseriyeti mühendis avukat vs. Zaytung kadromuz da öyle. Mesela 2 tane mühendis, 1 tane avukat, mimar ve bankacı var. Farklı meslek gruplarından, "beyaz yaka" diye tanımlayabileceğimiz 30 yaş civarı bir grup Zaytung'u yapan insanlar.

Zaytung nasıl başladı peki? Nasıl bu kadar büyüdünüz?
Aslında çok basit bir şekilde başladı. 2009'un ağustos-eylül aylarında bir gün evde otururken can sıkıntısından başladığım bir iş oldu. O sıralar IT sektöründe çalıştığım için yazılım tecrübem de vardı. Oturup siteyi yaptım, içine de bir şeyler yazmaya başladım. Yazarken de referans aldığım şey theonion.com oldu. Çok takip ettiğim ve çok güldüğüm bir yerdi. Tabii sitenin yazılımını geliştirmek ve bir yandan da içeriği oluşturmak zaman

aldı. Vakit buldukça yaptığım yazdığım bir işti, bir iddiası yoktu. Sonrasında arkadaşıma söyledim, onlar gidip arkadaşlarına söyledi, onlar da yazmaya başladı ve site şekillendi. Aslında özet olarak bir grubun kendi arasında eğlenmeye başlamasıyla olan bir iş diyebiliriz.

Benzerleri var mıydı Türkiye'de?
Benzerleri vardı tabii. Hatta tam Zaytung çıktığı sırada bu tarz bir site daha açılmıştı. Zaytung'dan sonra konseptin popüler olmasıyla birlikte başka siteler de açıldı. Konsept aslında orijinal bir konsept de değil. Yeni, parlak bir fikir değil Zaytung. Yurt dışında ve yurt içinde benzeri yapılan ve yapılmaya devam eden bir iş. Niye popüler oldu bilmiyorum. Belki de sadece mizahi dili, bakış açısı falan. Aslında en önemli şey orada içerik. Konseptin kendisinden çok, onun içini nasıl doldurduğunuz önemli. Herhalde bir şekilde insanların kendilerine yakın bulduğu veya boşluğu dolduran bir iş oldu.



Bildiğim kadarıyla dışarıdan da yazı gönderilebiliyor. Sadece editör ekibinizin yazıları yok değil mi sitede?
Siteyi ilk yapmaya başladığımda insanların login olup yazdığı şeyleri gönderebilecekleri bir arayüz yoktu. Siteyi arkadaşıma göstermemle birlikte "biz de yazalım, eğlenceliymiş" dediler ve ben de bir arayüz yaptım. Sadece bizim haberimiz yayınlandığı için normalde 5 kişinin kullandığı bir şeydi. Sonra insanlar siteye yığıldıkça o bölümü de keşfettiler. Hâlâ mesela sitenin herhangi bir yerinde "üye olun, yazı yazın" gibi bir şey yazmaz. İnsanlar kendi kendilerine orayı keşfettiler ve yazı göndermeye başladılar. Hatta hiç tanımadığım birisi bir yazı göndermişti, çok şaşırmıştım. "Bu kim, senin arkadaşın mı" diye kendi aramızda "kim lan bu" muhabbeti yaptık baya. Şu anda 85.000 kadar kayıtlı yazar var sanırım. Aşağı yukarı günde 300-400 kadar içerik geliyor onlardan.



Çok sıra dışı şeyler geliyor mu?
Tabii ki geliyor. Sıra dışı şeyler bizim de aklımıza geliyor ama o noktada davalık olmamaya dikkat ediyoruz. Tamamen kendi beğendiğimiz şeyleri yayınlıyoruz. Mekanizma bizim için de işliyor. Sitenin sahibi olarak söyleyeyim, benim bile yazdıklarımın yarısı yayınlanmıyor. Editör kadrosu içerisinde biraz daha kolektif bir "beraber karar verme" durumu var.

1-2 haberiniz baya bir olay olmuştu zamanında. Hiç hukuki sorun yaşadınız mı?
Hukuki sorun 1 kere oldu ve dava açıldı. Sonra beraat ettik. Beraat bile etmedik aslında, takipsizlik kararı verildi. Genel ahlaki konseptin dışında, biraz daha toplumsal sınırları zorlayan şeyler yapmak hoşumuza gidiyor. Onları yapınca da tepki geleceğini biliyoruz. Siteyi günde aşağı yukarı 50.000 kişi takip ediyor. İlla ki bunların arasında tepki gösterenler çıkıyor. Tepki gösterenler de bir süre sonra takip etmeyi bırakıyorlar ve yerine yenileri geliyor. Biz "buna çok kızarlar mı, ne yaparlar" durumunu göz önünde bulundurmamaya dikkat ediyoruz. "Biz gülüyorsak tamamdır, verelim" kafasıyla gidiyoruz yani.

Hiç komik ya da başka bir deyişle "trajikomik" tepkiler geldi mi peki?
Bir sürü geliyor. Mesela "yaşlılarla dalga geçilmez, yok efendim ulusal değerler" diye çok tepki geliyor. Hadi onlara alışıyorsunuz ama bir kere içinde Toyota geçen bir haber vardı. O sırada Toyota bütün araçları geri çağırıyordu. Toyota arabası olan birinden küfür dolu bir mail gelmişti. Bir kere de "lösemili çocuklardan Galatasaray'a anlamlı ziyaret" şeklinde bir haber yapmıştık Galatasaray'ın çok kötü gittiği bir dönemde. Hani şey vardır ya, futbolcular çocukları ziyaret ederler ve forma falan verirler. Haber de "lösemili çocuklar Galatasaray'ı ziyaret ediyor" şeklindeydi. O habere de baya tepki gelmişti. Sonra biz de bir yazı yayınladık, "haberimizde bir yanlışlık yaptık, özür dileriz. Haberde bahsi geçen lösemili çocuk 14 değil 12 yaşındadır" diye. Bizim o tepkileri okumak da eğlenceli oluyor, en ağır küfür nereden gelecek bahsi de.

Ha bir de, çıkan yazıları ciddiye alıp haber yapanlar da vardı değil mi?
Evet, oluyor zaman zaman. Ama artık sitenin yayılmasıyla birlikte pek öyle bir durum kalmadı. Öyle bir amacımız da yok zaten bizim. Birilerini kandırmak istemiyoruz, "bak nasıl inandılar" gibi salakça bir güdüyle hareket etmiyoruz. Mümkünse bunların ciddi olmadığını anlayacak kişilerin takip etmesini istiyoruz hatta siteyi.

Almanak fikri nasıl oldu? Nasıl bir şey bekliyor bizi?
Almanak fikri yaklaşık 1 yıldır aklımdaydı. Bu kadar yazılıyor ediliyor, bunları derli toplu bir halde görmek çok istediğim bir şeydi. Bir şeyi basılı halde görmek yazı yazmaya internette başlamış bir kuşak için daha anlamlı, sanki onu daha değerli kılıyor. Zamanında Ekşi Sözlük'te yazarken de Ekşi Sözlük'ün kitabına 1-2 yazım girmişti. Açıp açıp gururla tekrar tekrar okuyordum. Basılı şeylerin öyle bir anlamı var hâlâ. İkincisi de bir arşiv değeri olsun istedim; çünkü internet biraz kaygan bir mecra. Belki de bir kalıcılık hissi uyandırması ve elle tutulur bir şey bırakması açısından aklımda olan bir fikirdi. Biraz içerik birikmesini bekledik onun için de.

Önümüzdeki dönemler için planlar neler?
Önümüzdeki dönemlerde çok da büyük planlarımız yok aslında. Yeni bölümlerle ve yeni tasarımlarla siteyi büyütme hedefimiz var. Tasarımda ve kullanım şekillerinde bazı değişiklikler düşünüyoruz. Almanakla ilgili olarak da aldığımız tepkiye bakarak, bunu her sene çıkartmak gibi bir projemiz var. Onun dışında önümüze koyduğumuz çok bir şey yok, karşımıza ne çıkar bakacağız. Su akar yolunu bulur stratejisiyle ilerliyoruz.

Çok teşekkürler bu keyifli sohbet için. Ailecek beğeniyle takip ediyoruz :)
Ben teşekkür ederim.

Sakamichi No Apollon (Kids On The Slope)

60'LARDAN GELEN BİR CAZ VE DOSTLUK HİKÂYESİ -İPEK CEVAHİR





Animelerde standart hale gelecek kadar sıklıkla işlendiğini bildiğimiz bir konu büyümek ve ilk aşk hikâyeleri. Yine de yeri geliyor, dönüp baktığımda neden hâlâ bazı şeyleri sevdiğimi bana hatırlatıyor bu ufak maceralar ve hoş melodiler. Sakamichi no Apollon'u (Kids on the Slope) da ilk gördüğümde ve serinin bu bilindik kategorilerini fark ettiğimde, asıl dikkatimi çeken anime uyarlamasını bekleyen hevesli kalabalıktı. Değişik bir şeyler bulur muyum diyerek ilk birkaç manga bölümüne göz atmak istedim. Sanırım kendimi kaptırmama ve o hevese kapılmama ilk bölüm yetti. Sonraki haftalarda anime yayınlanırken, çevirileri devam eden mangayı da onunla birlikte beklemeye başladım. Şu anda hepsinin bitmiş olmasının verdiği tatlı bir veda hüznü var üzerimde. Hepsine, her dakikasına ve her tınısına da sonuna kadar değdi. Son zamanlarda bir şeyleri sevmeye dair izlediğim en saf, duygusal ve en harika müziklere sahip seriye rastlamışım meğer.

1966 senesinde geçen **Sakamichi no Apollon**, babasının işi sebebiyle sürekli şehirden şehre taşınıp okul değiştiren Kaoru'nun son durağında başlıyor. Zeki bir öğrenci olan Kaoru, klasik müzikten hoşlanan ve piyanoya aşinalığı olan bir genç. Yeni okuluna bağlanmayı hiç beklemeyen Kaoru'nun yolu, şehirdeki müzik dükkânının sahibinin sevimli kızı Ritsuko ve Ritsuko'nun çocukluk arkadaşı olan okulun belalı genci Sentarou ile kesişir. Ritsuko'nun dükkânının altındaki stüdyoda bateri çalan Sentarou, burada Kaoru'yu hayranı olduğu caz müzikle tanıştırır ve birlikte çalmaya başlarlar. Seride, ikilinin müzikten doğan arkadaşlıkları boyunca kendilerinin ve etraflarındakilerin yaşadıkları anlatılıyor. Kodama Yuki'nin mangasından uyarlanan seri, en önemli manga ödüllerinden *Shogakukan Manga Ödülleri*'nde geçen sene ödül kazanmıştı. Daha önce Macross Plus ve Cowboy Bebop'ta birlikte çalışan yönetmen Shinichiro Watanabe ve efsane müzikleriyle Yoko Kanno, Sakamichi no Apollon'un anime uyarlaması için yeniden bir araya geldiler.

Apollon'u okumak isteyenlere de bir tavsiyem var; duygusal bir anınızda başlamayın! Kesinlikle laf olsun diye söylemiyorum. Aksi takdirde hikâye bittikten sonra insanda eski arkadaşlarını arayıp yoğun dertleşme, arayı kapatma, durup geriye bakma, hayallerini hatırlayıp boş umutlara yelken açma gibi minik duygu sellerine sebep olabiliyor bu seri. Mangayla anime arasında kesilen sahnelerin ciddi bir fark yarattığını söylemeden geçemeyeceğim. Normalde anime uyarlaması sırasında orijinalinden kesilen sahnelere son yıllarda biraz daha ılımlı yaklaşmaya çalışıyordum. Ne de olsa bir yapımdan diğerine, adaptasyon sırasında arada animasyon ekibinin elindeki bölüm sayısından bütçelerine, yönetmenin elindeki baltaya kadar birçok durumun kesilen sahnelere etki edebildiğini biliyoruz artık. Fakat Apollon'da kesilen sahneler, mangayı okuyan her kişiye tek tek acı çektirdi. Hâlâ çok can alıcı ve etkileyici olan animede ana olayları hiç atlamamış olsalar da, aradan en az 8-10 bölüm daha eklenebilecek kadar malzemenin çıkması, orijinalini bilmeyenler için kopuk bir his oluşturabilir. Her şeye rağmen sonuna kadar "ha gayret, bağlayacaklar" diye diye izledim. Spoilerı basıp artık izlemenizi manasız kılacak bir hareket yapmayacağım tabii ama en can alıcı final sahnesi de kesilmez ki! Son bölümü izledikten hemen sonra manganın da sonunu açıp mutlaka okuyun. Manga okumayı sevmiyorsanız bile okuyun. Hikâyenin daha iyi bir sonu var ve çok daha manalı.

Bu kadar kesildiğinden mızmızlandığım bir hikâyeyi neden bu kadar övdüğümü de sorabilirsiniz. Cevap; "geri kalan her şey için." Kıydığı sahneler haricinde Sakamichi no Apollon'un beğenmediğim tek bir yanı bile yok çünkü. Büyümeyi, aşık olmayı, arkadaşlığı ve müziğin insan hayatındaki yerini, farklı insanları nasıl birleştirdiğini anlatan enfes bir seri ve mutlaka denemelisiniz. Bu terimlerden aklınıza Nodame Cantabile sakın gelmesin bu arada; Apollon çok daha duygusal ve komediden daha uzak bir yapım.

Böyle bir seri hakkında yazarken, buraya bir "biterken çalıyordu" cümlesi koymayı çok isterdim ama Sakamichi no Apollon'un tüm şarkıları loop'ta ve uzun bir süre de öyle kalacak, ayrım yapmıyorum.







Yeni The Garden Of Sinners Filmi

Type-Moon cephesinden Fate/Zero'yu şimdilik sonlandırmış olabiliriz ama ekibin kabarık "yapım aşamasında" listesine her gün bir yenisi eklendiğinden kolay kolay bu evrenden çıkamayacağız gibi görünüyor. 2007-2009 yılları arasında 7 filmden oluşan The Garden of Sinners (Kara no Kyoukai) filmleri yayınlanmıştı. 2011'de filmlerin bir de epilog bölümü niteliğindeki kısa bir OAV'si çıkmıştı. Type-Moon'un 10. yılını kutladığı festivalde Gospel in the Future (Mirai Fukuin) resmi olarak duyuruldu. Aslında Mirai Fukuin, Type-Moon ekibinden Kinoko Nasu ve Takashi Takeuchi'nin 2008 yılında yayınladıkları bir hikâye ve The Garden of Sinners'dan 10 yıl sonrasını anlatıyor.

Fairy Tail Ve One Piece Filmleri Yoldayken

Yakın zamanda çıkacak birçok yeni serinin ve filmin fragmanı düşüyor yavaş yavaş ama bunlardan en heyecan verici olanlarından birisi de Fairy Tail'di. Mashima Hiro'nun mangasından uyarlanan shounen serisi Fairy Tail'in ilk filmi olan Fairy Tail: Maiden of the Phoenix (Houou no Miku), Japonya'da bu ay içinde gösterime giriyor. Mashima Hiro filmin orijinal hikâyesini, görsel tasarımını ve karakter tasarımlarını sağlamış.

Film demişken, One Piece Z'in de yolda olduğunu ve o cepheden de çok güzel görünen teaserlar gelmeye başladığını hatırlatayım. Özellikle yazar Eiichiro Oda'nın yeni film için tasarladığı karakterler, bunca yılın sonunda herkesi tam bir "korsan" formunda göreceğimizin sinyallerini veriyor. One Piece Z, Japonya'da aralık ayında gösterime girecek. İkisini de heyecanla bekliyoruz.



20. Yıl Dönümünde Sailor Moon Geri Dönüyor

Bu haberi ilk duyduğumda ufak bir çığlık attım çünkü görünüşe göre 13 yaşındaki benliğim hâlâ oralarda bir yerlerde böyle haberler için bekliyor. Şaka bir yana, elbette Sailor Moon'u sevmek için belirli bir yaşta olmak gerekmez. Ama hayatının belli bir dönemini bu fandom'a kaptırmış bir nesilden başka nasıl bir tepki bekliyordunuz?

Fazla heyecanlı girdim sanırım, başa sarayım: Japonya'da yayınlanmasının 20. yılını kutlayan Naoko Takeuchi'nin dünyaca ünlü serisi Sailor Moon'un (Ay Savaşçısı) yıldönümü kutlamaları için düzenlenen etkinlikte, 2013 yılının yaz aylarında yeni bir Sailor Moon serisinin hayranları beklediğini öğrendik. Kodansha'nın bu yeni projenin bir film değil, kesinlikle seri olduğunun altını çizmesi bu haberin kaymağı oluyor. Etkinlikte davetli olarak yer alan ana karakterlerin seslendirme sanatçıları Kotono Mitsuishi ve Tohru Furuya'nın da şaşkınlığından, bu olaydan kimsenin haberdar olmadığı düşünülüyor. Herkes ikiliyi gene Usagi ve Mamoru olarak bekliyordur muhtemelen. Bundan sonrası 2013'e kadar yapılacak duyuruları beklemeye kalıyor. Şimdilik eski hayranların konu hakkındaki ortak düşüncesi, bu yeni serinin hak ettiği gibi mangaya daha sadık olması ve bir yeniden yapım olmaması yönünde. Bekleyip göreceğiz.





Maoyuu Maou Yuusha Serisi Duyuruldu

Geçtiğimiz ay Maoyuu Maou Yuusha (Demon Queen and Hero veya Archenemy and Hero) romanının anime adaptasyonu duyuruldu. "Spice and Wolf'un Dragon Quest ile birleşmesi" şeklinde de bahsedilen "Maoyuu Maou Yuusha", Mamare Touno tarafından yazılmış fantastik bir roman serisi.

Hikâye, insanların ve yaratıkların sürekli savaş halinde olduğu bir dünyada, Maou (Demon Queen) ve Yuusha (Hero) adlı iki karakter etrafında geçiyor. Günün birinde Yuusha, bu yıkım dolu savaşı durdurmak ümidiyle Maou ile yüzleşir. Ancak Maou'nun kahramana bu düşmanlığın topluma sağladıklarından bahsetmesi ve yaratıklarla savaşmasalardı insanların kendilerini iç savaşlarla yok edeceklerine ikna etmesiyle olaylar gelişir. Anime adaptasyonu için henüz bir başlangıç tarihi verilmedi ancak serinin şimdiden birçok farklı manga uyarlaması mevcut.



Code Geass Oav Başlıyor

Bekleyenlerinin saçlarını ağartan serilerden biri olan Code Geass'ın yeni serisi nihayet bu ay içinde başlıyor. Code Geass: Boukoku no Akito ("Akito the Exiled" ya da "Akito of the Ruined Nation") isimli bu yeni OAV serisi 4 bölümden oluşacak. İlk bölümü temmuz ayı içinde özel bir etkinlikte gösterilen seri, Japonya'da resmi olarak 4 Ağustos'ta izleyiciyle buluşacak. Özel gösterime katılanların dediklerine bakılırsa, ikinci bölümde "malum karakteri" de görecek gibiymişiz.





N.E.M.

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

THE DARK KNIGHT RISES

PEŞİNEN NOT: "Denizden babam çıksa yerim, ama yazıdan spoiler çıksa yemem" diyenlerdenseniz, bu yazıyı da filmi izlemeden okumayın arkadaşlar...

The Dark Knight filmine özel bir NEM yazalı tam dört sene olmuş, vay anasına sevgili sinema severler. Sevmeyenlerin de vay babasına... Sinema hakkında herhangi bir fikri olmayanların vay amcasına... Sinema nedir bilmeyenlerin de dayılarına... Neyse. Yine Ağustos ayında yayınlanmak üzere o güzelim filme uzun mu uzun bir inceleme yapmışım. Hatta karakterlerin özel incelemelerini bile yapmışım, yazımı tekrar okudum da... İyi hatırlıyorum, Maggie Gyllenhaal için "hilkat garibesi" terimini kullandığım için birkaç bayan arkadaştan da e-mail yoluyla fırça yemiştim! Sonra da "esas güzellik insanın içindedir" şeklinde bir hayat dersi almıştım. Haklılardı aslında ben de zaten kendilerine cevap yazdığımda, o yazının o kısmında saçmaladığımı kendilerine belirtmiştim. Zaman geçince benim de fikirlerim biraz değişti zaten kadın hakkında. Gerçi ilginçtir, filmdeki tipi hâlâ hoş gözükmese de, kadın bana hala hilkat garibesi gibi gözükse de (yok lan şaka yapıyorum, atlamayın), ehuehueuhuhe... Neyse ya, bırakalım Maggie'yi, zaten Rachel'ı öteki tarafa uğurlayalı 4 sene oluyor. Filme geri dönelim...

Sinemalara Az Gider Oldum

Sinema güzel bir mekân aslında... "Yok ya, valla mı" dediğinizi duyar gibi oluyorum, evet valla. Yani içeri girer girmez o mısır kokusu, aydınlıktan karanlığa yürüyüşteki o heyecan falan. Türkiye'de sinemalar hâlâ numaralı biletli mi bilmiyorum, 12 senedir Türkiye'de sinemaya gitmedim ancak Amerika'da otobüse biner gibi dalıyorsunuz salona. Nereye isterseniz oturuyorsunuz falan. Sinema ufaksa dolmuşa biner gibi de hissedebilirsiniz kendinizi. Hem bir güzel arkadan 3 kişi uzatırsınız, ayaklarınızı falan. İşte o girip yer bakma olayları falan. Eğlenceli şeyler. Ancak benim gözler senelerdir bilgisayar başında olmaktan azıcık bozulmuş olduğu için (0.75) sinemadan da pek zevk almamaya başladım. Tabii lens veya gözlük takıp yine çok net görüyorum ancak Blu-Ray'ler çıktı çıkalı ve bu son teknoloji devasa LED TV'ler falan ucuzladı ucuzlayalı evde o kadar güzel ve canlı, çarpıcı bir sistem varken sinema o kadar hoş gelmiyor bana. Bir de o kalabalık, etrafta bağıranlar çığıranlar falan. Filmde olmadık yerde gülenler, kahkahalara boğulanlar falan konsantrasyonumu yok ediyorlar. Espri anlayışı sıfırın altında olan, her şeye gülen o film rezil edicileri hakkında 5 sayfa yazı bile yazarım aslında ben de, neyse boşver. Sinemaya pek gitmiyorum artık... Ama işte "blockbuster" dediğimiz, hatta ve hatta gidip zamanında görmezsen neredeyse başkalarından eksik bir yanın olacakmış gibi hissettiren filmler geldiğinde mutlaka gidiyorum. Sonuçta yani etrafımda "Avengers"ı izlemeyen tek bir kişi yokken, böyle arkadaş ortamında falan "beyler, kızlar, ben Avengers'ı izlemedim, evet altında yaşadığım kaya da çok ağır" demek istemiyorum. Ve tabii ki The Dark Knight Rises da popüler kültürün parşası olacağından bu filme de çıktığı gün gidemesem de üçüncü gün gitme imkanını yakaladım.

Film 3 Gün Rötar Yaptı

Daha evvelden The Dark Knight'ı ilk defa benim sayemde ve benimle izleyen arkadaşlarımdan biri "mutlaka senle gitmek istiyorum" demişti... Kız sanki 3 ay evvelden uçak bileti alıyor gibi beni ayırttı ve neredeyse üç ay önceden anlaştık. Filmler Cuma günü çıkıyor, ama Perşembe geceleri "gece yarısı seansları" oluyor bildiğiniz üzere. Valla işte Perşembe gecesi de kendimi yorgun hisediyordum, sabahın köründe kalkmışım, tüm gün çalışmışım, o yüzden aramadım arkadaşı. Yani ilk günde filmi izlemek nasip olmadı. Halbuki ben fantazi adamıyımdır ve o tür olayları severim. Neyse, hafta sonu da gitmedik, çünkü hafta sonları sinemalar çoluk çocuk dolduğu için ve bu veletler ota boka güldükleri için rahat film izleyemiyorum. O yüzden anca Pazartesi günü filmi izlemek nasip oldu.

Talihsiz Olaylar

Sizlerin de haberi olduğu üzere Amerika'nın Colorado eyaletindeki ufak bir şehirde yine tarihe geçecek bir olay yaşandı. Kendini Joker zanneden, kafayı yemiş bir soytarı, enteresan da bir plan yapıp, 12 kişiyi öldürdü... Bazen ipin ucunda yaşadığımıza inanıyorum. Yani zaten yıllar önce bana, benim bu maceracı ve "günü yaşayayım" hayat stilimi veren olay, 20 yaşında, 45 saniye boğulup can çekişmemdir. 45 saniye boyunca can cekişmiştim ve resmen ölümü tatmıştım. Hayatımı kısacık boylu bir adam kurtarmıştı... Sonrasında depremin tam ortasında bulunup yeniden ipin ucundan dönmüştüm. O yüzdendir ki, o gün bugündür, kafama eseni yapıyorum, günü gününe yaşıyorum. Canım saçma bir şey mi çekti o gün, yapıyorum, pişmanlık duymadan. Ne kadar saçma veya mantıksız olduğu umurumda değil, canım neyi çekerse onu yapıyorum. Hepinize de bunu öneriyorum. Çünkü inanın, yaptıklarınız için değil yapmadıklarınız için pişman olacaksınız ileride. Neyse işte, yazık mesela bu silahlı saldırıda ölen gencecik insanlar kimbilir yarın için neler planlamışlardı. Hiçbirini yapamadan, ne olduğunu anlamadan ölüp gittiler. Cidden üzüldüm ya, çoğu da gencecik insanlar, içlerinde çocuk bile var. Yaralananlar arasında 5 aylık bebek varmış. Gerçi sinemaya gecenin bir körü 5 aylık bebeği getirmenin ne lüzumu var onu da anlamış değilim. Bırak uyusun la o çocuk o saatte... Ama işte önceki filmin çok etkisinde kalmış ve de zekası fazla geldiğinden dolayı kafayı yemiş bir cani onca cana kıydı... Yazık oldu...

Bu arada siteyi sevmesem ve sitenin lüzumsuz insanlarla dolu olduğuna inansam da URL kısa olduğu için (bazen URL type-tembeli oluyorum) arada sırada Mynet'e bakıyorum, haber manşetleri için. Bu talihsiz olayın haberlerinin altında bir takım kerestelerin yorumunlarını okuduktan sonra resmen kendi insanımdan utandım. Hayatta her şeyi dine bağlayıp, kendi gibi olmayanı "gavur" gören ve bu suçsuz insanların ölmesine bile sevinen, hatta burada yazamayacağım türden mesajlar yazan bu adamlarla aynı siteye, aynı sayfaya bakıyor olmaktan utandım resmen. Orada 6 yaşında çocuk ölmüş, adamlar "oh ne iyi olmuş, iyi ki ölmüş, canıma değsin" diyorlar. İnsan ölüyor lan orada insan! Ey seni hayvan... Aklım almadı yahu, alması da gerekmiyor zaten, bu tür kerestelerden kendimi mümkün mertebe uzak tutuyorum. İnsanları dinine, ırkına veyahut ne bileyim yaşadığı ülkeye göre ayırmak, kendi ülkende yaşamayan insana veya kendi dinine sahip olmayan insana "gebersin, oh ne güzel" demek insanlık dışı bir hareket diye düşünüyorum. Kalaslığın lüzumu yok... İnsan olun lütfen ey kereste kafalar... İnsan olun...
Ha tabii bu saldırı olayı da döndü dolaştı, video oyunlarına yamandı lan. Ehueuheuh. Çok komik bir olay bu. Ne zaman bir yerde biri birilerini öldürse, mutlaka ya Call of Duty yüzünden oluyor ya da GTA yüzünden zaten. Biraz daha yaratıcı olurlarsa Tetris oynadıktan sonra millete tuğlayla saldıran bir inşaat işçisi senaryosunu bile geliştirebilecekler... Ya da maçlarda çoluk çocuk birbirine kafa kol girerse FIFA yüzünden... Arabanıza kuş sıçarsa Angry Birds yüzünden falan... Böyle saçmalık görmedim arkadaş ben ya... Bu ne ya...

Filme Gel Hoca Yer Bitiyor

Ya ileride olur da açar açmaz kendi kendine mitoz bölünme geçiren özel bir sayfa teknolojisi icat ederlerse emin olun en çok ben sevineceğim o teknolojiye. Daha film hakkında tek kelime laf etmeden yine ilk sayfayı doldurduk. O yüzden filme geçiyorum ve tek cümle ile yorumumu patlatıyorum: Film muhteşem olmuş arkadaşlar, süper bir film, ancak ne yazık ki The Dark Knight seviyesine gelememiş. Zaten hangi konuda, hangi sektörde olursa olsun, serinin ilki ile müthiş bir başarı yakalayan, ikincisi ile ilkini de geride bırakan bir yapıt, üçüncüde ikinciyi geride pek bırakamıyor. Bunun bir sürü örneği var, aklıma ilk olarak The Godfather serisi geliyor. Tabii Godfather 1 ile Godfather 2 arasında "hangisi daha iyi" çekişmesi yüzbinlerce insanı tartışmaya iten bir konu ama benim favorim Godfather 2 açıkçası. İşte Nolan'ın Batman üçlemesinde de aynı olay yaşandı bence. Gerçi tam bir Godfather olayı olmadı benim kanımca, çünkü bence serinin en iyi filmi ikinci film olan The Dark Night, sonra The Dark Night Rises geliyor ve üçüncü olarak da Batman Begins geliyor. Benim fikrim böyle yani.





"Neden The Dark Knight kadar iyi değil" şeklinde bir soru soracak olursanız, hem senaryo hem de oyuncular açısından diyebilirim. Mesela o Anne Hattaway olmamış mesela. Evet bayanlar, klavye başına bekliyorum hepinizi, hazırım yeni hayat derslerini bekliyorum sizlerden. Ehuehuehu. Yok ya, şaka yapıyorum hilkat garibesi falan demeyeceğim de, açıkçası o kadının iyi rol yapabildiğini düşünmüyorum. Şimdi yine fanboylardan mail yiyeceğiz ama kendi görüşüm böyle. Koy oraya bir Charlize Theron, millet hem hatun görsün hem de rol görsün. Natalie Portman da bence süper rol yapıyor da, ondan maalesef anca kedi yavrusu falan olur. Eheuheuhe. Olur da ileride bir Catwoman filmi çekerler ve Mart ayında Anne Hattaway çok aktif bir yaşam stili sergileyip doğurursa o minik kediciklerden biri Natalie olabilir. Kedi canını onun... Bu arada Natalie deyince es geçemeyeceğim, güzeller güzeli kendi Natalyama da yeniden sevgiler sunuyorum buradan. :)

Önceki filmde ufak ancak çok hoş sahneler vardı. Karındaki el bombası olayı, Mercedes'li hanım teyzemize "gideceğiniz yönü gösterecek, zarfı açın" dendikten sonra "up" yazısı sonrasında Benzonun havaya uçması falan. Bunlar gibi onlarca muhteşem sahne vardı önceki filmde. Ayrıca karakterler çok kuvvetliydi. Gordon olsun, Harvey Dent olsun, vali olsun, herkes yeteri kadar sahne almış ve görevini muhteşem bir şekilde yerine getirmişti... Bu filmde mesela Gordon ne yapıyor arkadaş? O adama niye biraz daha önem vermediniz... Michael Kaine'e, Morgan babaya niye yeteri kadar zaman ayırmadınız...
Onca yan faktör sıraladım ama esas faktörü söylüyorum. Filmde Joker yok diye bu film bir önceki kadar iyi değil bence. Rahmetli Heath Ledger, inanılmaz bir karakter yaratmıştı önceki filmde. 30-40 defa izlemişimdir The Dark Kinght'ı, adamın rol kabiliyeti inanılmazdı. Ayrıca artık dillere pelesenk, kollara dövme (Volkan'ıma sevgiler), duvarlara poster olan "why so serious" şeklinde tek bir cümle bile duymadım bu yeni filmde. Batman'in de çok güzel lafları vardı önceki filmde, bu filmde pek bir şey duyamadım. The Dark Knight Rises'ı izledikten sonra eve gelir gelmez The Dark Knight'ı bir daha izledim. Aradaki farkları taze taze sezeyim diye, hakikaten bir gömlek üstün önceki film. Yani açılışı falan bile, o derinden gelen ses ile üst katın camının kırılması, haydutların karşı binaya geçmeleri, sırayla "işi bitenleri" öldürmeleri ve Joker'ın sahneye çıkıp "what doesn't kill you, simply makes you... stranger" demesi falan hiç unutulmayacak sahneler. Bu filmde onlardan eser yoktu. Kim bilir belki Blu-ray'i çıktığında alıp evde defalarca seyrettikten sonra fikrim değişir ancak işte filmi 3 gün önce izledim ve de şu anki fikirlerim bu yönde.

Morgan Freeman yine bildiğimiz Morgan amca modunda takılıyor. Pişkin yani. Ehueheuhe. Her şeyin en iyisini o biliyor, cool takılıyor amcam. Ona da o yakışıyor zaten ya. Seviyoruz seni Hazreti Morgan amca. Çok başarılı ve değerli bir aktör bence. Onun dışında -zzzzzzzzzt spoiler geliyor- Inception'da da performansını beğendiğim, bu filmde de filmin sonunda Robin olan arkadaş da iyi bir aktör bence.
Christian Bale abimizden zaten bahsetmeye gerek yok. Adam benim Top 10 aktörlerimden bir tanesi. Bence oynadığı her filme cuk oturuyor.

Aklıma Yatmayan Birtakım Şeyler

Spoiler havuzuna çevireceğim burayı dikkat gençler... Şimdi ilk olarak şunu sorasım geldi. Benim bildiğim kadarıyla Bane'in HAYVAN gibi bir herif olması lazım. 2 metreyi aşkın bir boyu olması lazım. Böyle bir role başka adam mı kalmadı da 1,75'lik Tom Hardy'i uygun gördüler? Tabii ki üstad Nolan'a kendi işini öğretmek bana kalmadı ancak yine de piyasada onlarca sığırvari adam varken Tom Hardy yerine adam gibi cüsseli biri olsa daha iyi olurdu diye düşünüyorum. Çünkü her ne kadar filmde bazı yerlerde kamera teknikleriyle bu adam büyük gösterilmiş olsa bile, sondaki dövüş sahnesinde Batman'in kendisinden daha uzun olduğu bariz bir şekilde ekrana yansıyordu. Sonuçta Christian Bale uzun boylu bir adam yani. Zaten Bane, Joker'ın aksine rol falan da yapmak zorunda kalmadı. Ağzı gözükmüyor, gözleri yarım yamalak gözüküyor falan. Yani rol yapmaktan pek anlamayan ama dayak atmaktan anlayan WWE starlarından biri seçilebilirdi bence. Hatta Troy'un başındaki o sığır var ya, neydi lan onun adı, dur bi IMDB yapayım, hah, Nathan Jones, işte bu herif dehşet giderdi bence o role. Gerçi Batman'in şaftı kayardı o durumda da neyse, sonraki konuya geçelim. :)

Her ne kadar vücudu yıpranmış, her ne kadar ümidini az da olsa kaybetmiş olsa da, neredeyse 1,90'lık Batman, bacak kadar çocuğun zıpladığı mekandan nasıl oluyor da zıplayamıyor onu anlamadım ben hoca... Ne yaptı bu çocuk, o hapishanede mesir macunu kaynağı falan bulup sabah akşam mesir macunu mu yedi de zıpladı o mesafeyi?!? Yani bu kadar epik bir filmin bu kadar epik bir yönetmenine bu saçmalığı yakıştıramadım.

Onun dışında beğenmediğim yanlardan biri de filmin sonundaki büyük sürpriz hariç, yani Wayne Enterprises'a bile kök salmış o kadının meğerse Talia Al Ghul olması hariç her şeyin tahmin edilebilir türden olmasıydı. Yani şimdi Allah aşkına kim tahmin etmedi filmin sonunda Catwoman'ın gelip Batman'i kurtaracağını falan... Çok lineer gitti bu film. Önceki film hiç böyle değildi. The Dark Knight, "perfection" kelimesinin resmen kelime anlamıydı ya. Sürprizlerle dolu bir filmdi, bu filmse ne yazık ki bence senaryo olarak sıradan olmuş. O sondaki sürpriz de tam sürprizdi ama, hakkını vermek lazım.

Sonuç

Yazım umarım yanlış anlaşılmamıştır arkadaşlar. Filmin MÜKEMMEL bir film olduğunu düşünüyorum. Şurası süper olmuş, burası mega olmuş, orası harikulade olmuş diyerek kendimi tekrarlamak istemedim. 2012 senesinde şu ana kadar seyrettiğim en güzel film buydu diyebilirim. Benim yazdıklarım sadece "bana göre" bu filmi %100 Perfect çekmekten alıkoyan şeylerdi. Onun dışında harikulade bir film olduğunu düşünüyorum The Dark Knight Rises'ın. Hepinize de elbette ki öneriyorum. Şahsi fikrim, Christopher Nolan'ın bir film daha yapıp yani Batman & Robin'i de çekip seriyi öyle bırakması olur. Çünkü adam dehşet film yapıyor, bundan sonra Batman serisini sahiplenecek yönetmenin vay haline... Yine eski Batman & Robin'deki gibi soytarıvari bir film yapmasalar bari... Bu arada ne zaman Batpod'ı izlesem simsiyah bir Harley V-Rod Muscle alasım, ne zaman Bruce Wayne'in o güzelim Lambo'larını görsem, daha çok çalışıp Lamborghini parası biriktiresim geliyor. Çok güzel motive oluyorum bunlardan. Öyle de bir etkisi oluyor bu Batman serisinin bende... Neyse, bu aylık benden bu kadar, herkesi her zaman olduğu gibi sevgi ve saygıyla selamlıyorum...
The Dark Knight Rises Gök++ Puan: 90/100



HAYALET GEMİ

Turgut Uç
turgut@oyungezer.com.tr

14 yıl öncesine mektup

Bu yazıya başlamadan önce açtım ve önceki Hayalet Gemi'lere bir göz attım. Dikkatim, ilk Hayalet Gemi'sini yazanların üzerindeydi. Özellikle iki ay önce Can'ın ve geçtiğimiz ay da Ömer'in yazılarını okuduktan sonra içimde bastıramadığım bir ses benim de bu noktaya nasıl geldiğimi anlatmam gerektiğini fısıldayıp durdu. Çok da sevdiğim bir hikâyedir, tezek varmış gibi her ortamda anlatırım...

Bir serbest yazarın kim olduğu, bulunduğu noktaya nasıl geldiği ve nasıl düşüncelerle bu yolda ilerlemiş olduğu benim için önemli aslında. Çünkü geçmişte, içli dışlı olduğumuz yazarlar dışında kalan isimlere hep burun kıvırarak bakmıştım; Yiğitcan benim için çokbilmişin tekiydi örneğin, Ali desen züppe. Ancak gelin görün ki bu adamları tanıdıktan sonra birisinin sabaha kadar oturup konuşulası, diğerinin ise durmaksızın yanağının sıkılası adamlar olduğunu gördüm. İş bu nedenle, belki benden ölümüne nefret edenler olabileceğini düşünerek (atarlı yanımı bilmiyorlar tabii) ucundan bir özet yazısı geçeyim istedim.

Sene 1998 (yani öyle olması lazım), evde oturmuş SEGA Master System konsolumda, yıllar geçmesine rağmen inatla Alex Kidd'i bitirmeye uğraşıyorum. O sırada eve gelen annem yanıma bir dergi fırlattı ve arkasını dönüp gitti. Yine yanlış hatırlamıyorsam derginin kapağında Diablo vardı. "Hele bu ne ki?" diyerek elime alıp kurcaladığımı gören annem yanıma yanaştı ve bugün bile hâlâ hatırladıkça gülümsememe neden olan şu cümleleri söyledi:

"Eşek sıpası, madem bu kadar meraklısın oynamaya, en azından neyi neden oynadığını öğren. Bundan sonra her ay okuyacaksın bu dergiyi ve bana anlatacaksın. Topçu çıkartmasına para vereceğine faydalı bir iş yapmış olursun," gibi atarlı yanımın kimden geldiğini belli edercesine bir giriş yaptıktan sonra şu enfes son ile tamamladı: *"Ve umarım bir gün bu derginin bir köşesinde senin de yazını okumak nasip olur bana"*.

Takdir edersiniz ki daha önce hiç benzer bir dergi okumamış ve tek isteği bir an önce yumruğu kafasından büyük karakterimle maceradan maceraya atlamaya devam etmek isteyen ben, o an çok da sallamadım annemi. Ancak o, her ay başında aynı dergiyi getirmeye devam etti. Ben dergiyi okudukça ve annem neremle okuduğumu anlamak adına sorular sordukça giderek daha çok sevmeye başladık birbirimizi. Bir noktadan sonra, "Abi Level geldi mi?" mertebesine eriştiğimi görünce, geri dönülmesi zor bir yola girdiğimi fark etmiştim. İşte o andan itibaren, annemin benim için çizdiği yol haritası, bir anda hayal ve belki de hedef halini aldı...

"İstemek, bir işi başarmanın yarısıdır" deyişine oldum olası inanmamışımdır. Çocukken kurduğumuz hayalleri düşünün. Astronot, sirk cambazı veya Pokemon eğitmeni (değişik hayalleri olan bir çocuktum) olacağım diyenler bizler değil miydik? Bu isteklerin çocukça veya ütopik olmasında nasıl bir problem olabilir ki? Eğer biz, hayal ettiğimiz noktaya gelememişsek bunun sebebi yeterince istememiş olmamız değil, istediğimizi unutmuş olmamızdır. Astronot olmak isteyen sen, lise ikinci sınıfa geldiğinde seçtiğin sayısal bölüm sonrası, hele de ailenin bir ferdi o işi yapıyorsa birden inşaat mühendisi kafasına girmedin mi? Sistem ve çevre, cebren ve hile ile "çocuksu" hayallerimizi bize unutturmaya programlanmış durumda...

Benim de pek çok hayalim vardı ve maalesef pek çoğu hayata geçme şansını yakalayamadan beynimden uçup gitti. Ancak dış etkenlerin yoğun çabasına rağmen, annem sayesinde bir hayalimi unutmaya hiçbir zaman fırsatım olmadı. Çünkü 98 senesinde ilk kez ağzından çıkan o cümle, seneler içinde kendini devamlı tekrarladı. "Sen hâlâ yazmaya başlamadın mı bu dergiye?" diyerek örselediği beynim, bu cümleyi adeta bir köşesine itina ile kazıdı.

Bundan aylar evvel, köşesinde ismimin göründüğü ilk yazının yayınlandığı dergiyi anneme kargoladım. Birkaç gün sonra telefonun öbür ucunda, üzerinden tam 14 yıl geçmiş olmasına rağmen gözyaşı dökerek konuşuyordu benimle. O konuşmada boğazım düğümlendiği için söyleyemedim ama burada söylemem daha anlamlı olacak sanırım: Bunca sene devamlı olarak hayallerimin peşinden koşmamı tembihlediğin ve hayallerimi unutmama hiçbir zaman izin vermediğin için sana çok teşekkür ediyorum annecim, sen olmasan bugün bunların hiç birisini başaramazdım, iyi ki varsın...

Dümenin başında yeni kaptanlardan Turgut var bu ay. Yelkenleri şişiren rüzgârın hikmetiyse kaptandan değil, biricik annesinden geliyor.





HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Boynu Bükükler

İlk olarak yıllar önceki bir yurtdışı seyahatimde karşılaştım onlarla. Bizim insanımızdan ne kadar farklıydılar. Hepsinin başı öne eğik, avuç içlerine bakıyorlardı huşu içinde. Başparmakları bir ritüelin peşinde yukardan aşağıya hareket ediyordu. Garip karşılamıştım bu hallerini ilk başta, ama sonraki seyahatlerimde alıştım onlara… Ellerindeki elektronik aletlerden ayıramadıkları gözleriyle, bir şeyler beklerken, bir yere giderkenki boş zamanlarını değerlendirmenin en verimli yoluna bakıyorlardı.

Aradan yıllar geçtikçe Boynu Bükükler dediğim bu insanlardan kendi ülkemde de görmeye başladım. Avuç içlerindeki cihazların boyu küçüldükçe sanki daha fazla insanın boynu bükülmeye başlamıştı. Cihazların sayısı arttıkça, BB'ler logaritmik olarak artıyordu. 2010'lara geldiğimizde artık her yerdeydiler: Otobüslerde, sinema salonlarındaki film aralarında, okul bahçelerinde, hatta bizzat kendi evimde…

Yalnız ters giden bir şeyler varmış gibi gelmeye başlamıştı bana. Boynu Büküklerin başparmakları cihazları yukardan aşağı, soldan sağa sevip okşadıkça bir şey kazanacaklarını zannetmiştim. Yanılmışım. Taşınamayan kitapları okumak, yeni bir şeyler öğrenmek için bükülmüyordu boyunları: Varsa yoksa arkadaşlarının arkadaşlarının arkadaşlarının yaptıkları saçmalıkları, birisi "kertenkele deliği" bile yazsa altında çıkan klavye delikanlısı kavgalarını, komik resimleri, komik olmayan kahvaltı resimlerini takip etmekle geçiyorlardı artık boş zamanları.

Komik kedi videoları vardı bir de, ama onları seyredenlere sözüm yoktu, olamazdı...

Peki ne öğrendik?
Oysa ki dünyada öğrenilmesi gereken ne çok şey, bizi hesapta birbirimize yaklaştıran, kolektif bir bilinç haline getirmesi gereken bu cihazlar sayesinde paylaşabileceğimiz ne çok farklılığımız vardı. Hepimiz "boş vaktimizin azlığından ve ne kadar da yoğun olduğumuzdan" yakınırken boş zamanlarımızı bomboş işlere harcadığımızın farkına varmamak için var gücümüzle Facebook'a, YouTube'a, Instagram'a yatırdık zamanımızı. Ben kitapları içinden okuyacağımızı zannetmiştim, kapağını bile göremez olduk bir Zuckerberg yapımı yüzünden.

O Boynu Bükükler, o bilgiye, farklılıkları öğrenmeye, göstermeye aç olanlardı oysa ki bu dünyanın beklediği kurtarıcılar. Her şeyi yakınlaştıracak teknoloji, herkesi uzaklaştıran ve yalnızlaştıran bir olguya nasıl dönüştü aklım almıyordu. Ama insanoğlu insan bir yolunu buluyordu potansiyeli en güzel şeylerin içinde dahi bir çapanoğlu, ve ona yapışıyordu.

Sonuçta Boynu Bükükler her boş vakitlerini gömdüler avuç içlerine. Giderek uzaklaştılar birbirlerinden. Filmlerin arasındaki 10 dakikacık zamanda bile gözlerini kaldırıp yanı başındaki insana gülümsemekten imtina ederek, giderek uzaklaştılar birbirlerinden. Aralarındaki mesafe uzaklaştıkça evreni bir arada tutan güçler de zayıfladı.

Taa ki bir gün dönmeyi tamamen bırakana dek.

Boş zamanlarımızı bomboş işlere harcadığımızın farkına varmamak için var gücümüzle Facebook'a, YouTube'a, Instagram'a yatırdık zamanımızı.



Posta İdaresi



Derginin uzak bir köşesinde, kendi halinde bir mektup yaşarmış.

Geçen ayki bir sütunluk giriş yazısının ardından İdareci bu ay yerinizden çalmak istemiyor. Elli sekizinci Posta İdaresi'ni hemen, şimdi, paldır küldür başlatıyor.



Cüzdanım... Cüzdanım nerede?!

✉ ÇIRAKLIK BAŞVURUSU

Merhaba Eren Abi.

Merhabalar Ömer Faruk, hoş geldin.

Derginizin bir hayranı olarak dedim ki ben de biraz yardımcı olayım. Şöyle bir düşündüm ne yapıp da yardım etsem diye. Sonra kafama dank etti. Dedim ki Sanayi'de çırak-kalfa-usta ilişkisi var, neden Posta İdaresi'nde de olmasın? Çırak lazımsa geleyim yanına, iki-üç mektup cevaplarım belki :P

İdareci çırağı, yardımcı idareci, konuk idareci, idareciler konağı, idareciler çay bahçesi... Beyin fırtınası yapayım dedim, girişimci ruhum baskın çıktı iyi mi...

Hem sen emin misin okur mektubu yanıtlamak istediğine? Bıkmadan usanmadan "PS3 mü alayım Xbox 360 mı?" diye soracaklar, kaçamayacaksın. "*[Herhangi bir popüler oyun]* bence süper, sence nasıl?" sorusuyla karşılaştığında "uf snn be slk" demek isteyecek, diyemeyeceksin. Kazandığın bir avuç Türk lirası yeni bir mektup açacağı bile almana yetmeyecek. En son ağaç kesildiğinde, en son nehir kuruduğunda, en son balık avlandığında, işte o zaman o sakladığın onca mektubu yiyemeyeceğini anlayacaksın. Kan, ter ve gözyaşı diyorum Ömer Faruk, iyi düşün.

Gerçi senin gibi olmaz ama neyse...

Benim gibi olmasın zaten. Ben Mehmet değilim ve o da Sinan değildi; aynen Sinan'ın Berker, Berker'in Gökhan & Batu olmadığı gibi.

Bunlar muhabbet için bahane. Nasılsın Eren Abi? (Bu kadar cümle giriş için miydi ben de bilmiyorum.) Başlayayım bari, bir iki soru sorayım, yoksa bu mail ilerlemez.

Ben bir League of Legends oyuncusuyum.

Ben de! Geçen ay başladım daha doğrusu, henüz 16. seviyedeyim. Rekabete dayalı oyunlarda pek başarılı olmasam da önceden biraz *DotA* oynamışlığım vardı, *LoL* de (*lôl*) sardı doğrusu. Bizim ofiste deli gibi oynanıyor zaten. Geçen ayki ofis partisinin sonlarına doğru bir maç yaptık mesela. Önceki oynayışımızda hiç bilmiyormuş gibi davrandığım için çıtır çerez sandılar beni. Tristana'yı küçük gördüler, hata ettiler. Böylelikle Tuğbek'ten beni ta on bir yıl önce *Counter-Strike*'ta 35-2 yenmesinin intikamını almış oldum... Şöyle bir nevi Dinozorlar Savaşı senaryosu düşününüz:

Tuğbek: **Hadi gel senle bir el kantır oynayalım.**
Eren: **Olur!**
Tuğbek: **Ben kurcam bak sen gir. Esalt kuruyorum ama bu küçük olanı.**
Eren: **Ben bilmiyorum ki bu haritayı.**
Tuğbek: **Bişi olmaz. Aynı esalt işte, onun bi ufağı. Kurdum bak gel hadi.**
Eren: **Girdim tamam.**
(2 dakika sonra)
Tuğbek: **Öyle keklik gibi dolaşırsan vurular seni.**
Eren: **Sen biliyosun bu haritayı.**
(5 dakika sonra)
Tuğbek: **Olum tabancayla niye geliyosun. Tabanca da su tabancası haha.**
Eren: **Ama param yok benim...**
(15 dakika sonra)
Eren: **Hiyaaaaaaaaa!**
Tuğbek: **Bilerek öldüm ben. Şeref sayısı olsun dedim.**
Eren: **='(**

İşte o gün bu gündür Tuğbek'e karşı bir kin beslerim.

Lakin bir arkadaşım oyuna fazlasıyla yüklenmekte (oyun hakkında kötü düşünceleri var). Oyunun bence gayet gerekli olan bir kuralı olan, oyuncunun oyun esnasında çıkınca ceza alması kuralına pek sıcak bakmıyorlar. Zira kendisinin interneti çok kötü, gidip geliyor sürekli. Ne yapmalı ne etmeli ki bu sorunu yaşamamalı?

Geçenlerde internette yeni bir karakter önerisi vardı. Pasif yeteneği şöyle mesela: "Dost bir şampiyon oyundan koptuğu veya AFK olduğu takdirde sağlığınız, saldırı gücünüz, savunmanız ve büyüye dayanıklılığınız ikiye katlanır." Bu şampiyon güce dengeyi getirir valla.

Arkadaşının yaşadığı sorunun temelinde internet bağlantısı olduğuna göre onun bir çaresine bakmayı denemeli. Detaylarını bilmeden net bir şey söylemek güç; örneğin kabloyla mı yoksa kablosuz mu bağlanıyor internete? Her halükarda sırasıyla bilgisayarını, modemle arasındaki bağlantıyı, modemini ve son olarak da modeme gelen internet hattını kontrol etmeli.

Bir sorum daha var. Ben dövüş oyunlarını pek sevmiyorum. Çok sıradan geliyor. Ne bileyim artık hep aynı hareketler, hep aynı dövüşçüler, sıktı yani. Bana öyle bir oyun söyle ki ben oynadıkça oynayayım ve bana sevdirsin o tür oyunları.

Eğer senin için sorun dövüşçülerdeyse ve dövüş mekanikleriyle ilgili bir problemin yoksa *Injustice* hoşuna gidebilir, özellikle de süper kahramanlara ilgi duyuyorsan. Anime kızlarına hayır demezsen benim de sevdiğim *Vanguard Princess* var, hem de ücretsiz. Eğer klasik tarzda dövüşler hoşuna gitmiyorsa örneğin WWE oyunlarına bir şans verebilir, ya da türden daha da kopup beat 'em up tarzı "ilerlemeli" oyunlara yönelebilirsin.

Umarım cevaplarsın Eren Abi. Yayınlanmasa da olur (bu cümlenin yazılma nedeni: Mayıs ayı Organize Sanayi soru-cevap bölümü, sf. 107). Mail'i bitirmeden belirteyim: Çırak alımınız olursa aldığınız ilk çırak ben olayım inşallah :)

Ömer Faruk Özkan

Sanayi'deki gibi bir ilişki kurasım, ustalık taslayasım yok doğrusu. 1 Nisan'da Mert ile köşeleri değişiriz belki; bir aylığına ben Tamir Atölyesi'ne bakarım, o da burasını idare eder. Kendimizi birbirimizin ayakkabılarına koymayı deneriz (ama bir daha bu İngilizce deyimi Türkçe kullanmayı denemeyelim).

✉ SORU İŞTE YA

Merhaba Eren Abi. Sana birkaç sorum var.

Başlıktaki samimiyet, yaratıcılık... beni benden aldı.

1- MechWarrior Online ne zaman çıkacak? Herkes farklı bir şey diyor,

forumlarda hep farklı şeyler yazıyor. Ben de size soruyorum. Büyük bir Mech Commander hayranı olarak oyunu sabırsızlıkla bekliyor, soruma yanıt arıyorum.
Şimdilik sahip olduğumuz tek resmi bilgi *MWO*'nun bu yıl bitmeden çıkacağı yönünde. 7 Ağustos itibarıyla kapalı betaya girdiğini düşünürsek makul görünüyor. Unutmadan, Founder paketlerinden birini satın alırsan erkenden oynayabilirsin oyunu.

2- Ben üç ay önce (yoksa dört mü?) PSV aldım. Biriktirdiğim tüm parayı harcadım. Şimdi fark ettim de Vita yerine PS3 alsam daha mı iyi olurdu?
Bu sorunun yanıtı senin ne kadar gezdiğine ve gezerken oyun oynamak isteyip istemediğine göre değişir. Ama PS Vita'yı alırken bunu zaten düşünmüşsündür, değil mi?

Çünkü eski PS2'm için artık düzgün oyun bulamıyorum. Ve PS3'üm olmadığından çoğu güzel oyunu oynayamadım. Yani sorum şu: PS3 mü alayım yoksa yeni PC oyunlarını mı?
PC oyuncuları fevkalade üstün bir ırktır. Konsol oyuncuları pistir, köylüdür. Ama yine de sen bilirsin tabii (sazanlamadan önce Zero Punctuation'ın *The Witcher* videosunu izleyiniz).

3- Bu artık son sorum. Hiç başladığın, bitirdiğin ama doyamadığın ve tekrar oynadığın oyun var mı?
***Solitaire*.**

Okumazsan hayvansın, okuyup yanıtlamazsan tembelsin, yanıtlayıp yayınlamazsan ırkçısın, yayınlarsan insansın. Ne olmak istediğine sen karar ver.
Hakan Gömügen

Hayvanlığıyla barışık bir insan olarak okumamış olmayı dilerdim. Ama okuduk bir kere. Ne tembel ne de ırkçı olmayı dilediğim için tek bir çözüm yolu kalıyor geriye.

✉ GOYUNGEZER

İyi yaşa Eren Abi,
Hep beraber.

OGZ, içindekileri dışına yansıtabilen bir dergi (kapağın üstünde derginin içinde neler olduğu yazıyor, o bakımdan).
OGZ aslında süpermiş ama haberi yokmuş.

Odamdaki havanın %0,2'sini OGZ gazı kaplamış durumda. Ne zaman DVD'de vereceksiniz tüm sayılarınızı?
DVD'de verilince atacak mısın sanki o dergileri? Birbirimizi kandırmayalım lütfen, ikimiz de biliyoruz ki kıyamayacaksın dergilerine. Karşılarında dikilmiş, ellerin belinde, düşünceye dalacaksın. İlk sayının poşetini açarken yaşadığın heyecan gelecek aklına, hemen ardından da ilk mektubun yayımlandığında yüzünde oluşan gülümseme. Anılar yeni basılmış birer dergi sayfası tazeliğinde yer edinirken zihninde, ansızın şu kelimeler dökülecek ağzından: "Hiç atılır mı lan?!"

Serpil Abla müdür değil de müdire olmuyor mu? Doğrusu hangisi?
Müdür her iki cins için de uygun bir sözcük. Üniseks ve hatta duruma göre hermafrodit bile olabilir. Daha detaylı bilgi istiyorsanız, müdür sözcüğü Arapçadan geliyor ve daire, devir, devran, devriye ve idare ile eşkökenli. Müdürlerin işi gücü bir şeyleri çevirmek, döndürmek anlayacağınız.

İyi tatiller...
Semih Etiğ
Cümleten.

✉ NÖRD

Eren Abi merhaba. Ben Furkan, 17 yaşındayım. Bu Oyungezer'e yazdığım üçüncü mektup ve çok kısa ve öz bir sorum olacak: Sence fazla oyun oynamak nerd'lük mü?
Furkan Çetin

Kısa cevap: Değil.
Uzun cevap: Nerd terimi sıklıkla deyim yerindeyse kaybetmeye mahkûm olduğu düşünülen insanları aşağılayıp dışlamak amaçlı kullanılsa da, kanımca en doğru tanımı şu: Çeşitli konular hakkında çoğu insanın öğrenmeye zahmet etmeyeceği derecede bilgi sahibi olan, hem bu öğrenme sürecinden hem de öğrendikleri hakkında başkalarıyla tartışmaktan büyük keyif alan, sosyal hayattan göreceli olarak kopuk kişilere nerd denir.

Nerd ile ilintili bir diğer terimse geek. Bazıları aralarındaki farkın zekâ seviyesi, bazılarıysa sosyal hayattaki etkinlik olduğunu söyler. Kimilerine göre bugün dalga geçtiğiniz, fakat günün birinde patronunuz olacak kişidir. Lakin bir noktadan sonra insanları yaftalamaktan vazgeçmek en iyisi; anlambilimde kaybolmanın anlamı yok.
Buradan senin sorunun cevabına geliyoruz. Sadece çok oyun oynamak bir insanı nerd yapmaz. Yapsa dahi, bu kötü bir şey olmaz. Daha önemli şeylere zaman ayırmanıza engel olacak kadar oyun oynamazsanız iyi olur, ama hayatınızı nasıl geçireceğiniz size kalmış sonuçta.



Özetle: Skyrim belongs to the Nörds!

✉ DIABLO'YA RENGİNİ VEREN NEDİR?

Fişne suyu. Bayat bir espriyse şimdiden özür diliyorum :D
Geçenlerde vişne suyu direnci artırıyor diye bir haber vardı. Tevekkeli değil vuruyorum vuruyorum ölmüyor.

Merhaba Eren Abi (doğrusu ağabey herhalde).
Ağabey doğrudur, evet. Ama doğru olması TRT Türkçesi olduğu gerçeğini değiştirmiyor.

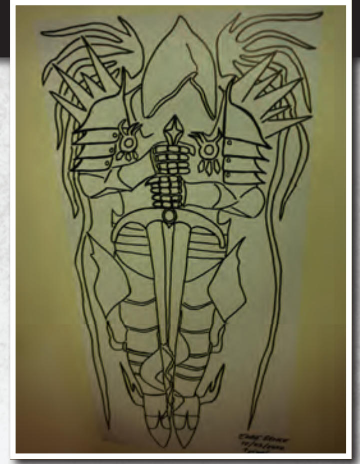
Dedim ki kendi kendime, ben Diablo III'te 41 level wizard'sam niye Oyungezer'e bir Diablo III karakteri çizmiyorum. Bu arada artık Goyun yerine başka çizimler gönderin demişsin, ben de Tyrael'ı çizdim, inşallah beğenmişsindir.

Eren Ağabey, Diablo III oynuyor musun?
Cıks. Bu ay onun yerine *Kamidori Alchemy Meister* diye bir Japon oyununa başladım, 65 saatte ancak bitti. Bitti derken, bitti sayılır. Zira onu da *Diablo III* gibi üç beş kez oynamak gerekiyor tamamen bitirmek için. Her ay "onun yerine" başka bir oyun bula bula 2013'ü görmeyi hedefliyorum bakalım.

Bu arada çizdiğim kâğıt bayağı bir büyük olduğundan kadraja sığdıramadım.
Çizim göndermek isteyenlerden tarayıcısı olanlar onu kullanırsa daha makbule geçer. Fotoğrafını çekecekseniz de ortamın aydınlık olmasına özen gösteriniz ki dergiye bastığımızda çamur gibi çıkmasın (geçen ayki Ezio resmi üzerinde oynamak durumunda kalmıştım mesela).

Eren ağabey, bir espri daha geliyor: Diablo'nun canavar gibin olmasının sebebi günde bir avuç Antep fıstığı yemesiymiş.
Yemedim yedirdim, içmedim içirdim.

Eren Ağabey, kendine iyi bak. İyi çalışmalar, kolay gelsin.
Emre Gence


Emre Gence bize bu kez bir Tyrael çizip göndermiş.

✉ PS3 GRAFİKLERİ

Merhaba Eren Abi ve saygıdeğer Oyungezer ekibi. Adım Uğur. Nasılsın iyi misin? Hayat nasıl gidiyor? Derginizi, daha doğrusu ekibi yaklaşık olarak 12 yıldır takip ediyorum. Eh, 92'li olduğumu da göz önünde bulundurursak bence oldukça iyi bir iş başarmışım. Ama tabii ki sizin sayenizde, çünkü kendini bu denli okutan bir dergi çıkarıyorsunuz. Önümüzde bol Oyungezerli uzun yıllar görmek dileğiyle.
Âmin.

Benim aslında bir sorum var Eren Abi fakat kafamı da uzun süredir kurcalayan bir soru bu.
Öyleyse sor bakalım, biraz da bizimkini kurcalasın.

Ben 2008 yazında PS3 almıştım. İlk 4-5 ay HDMI kablosu olmadan oynadım, sonra HDMI'a geçtim ve haliyle ağzım açık kaldı. Ama göz alışınca dikkatimi çeken birkaç şey oldu. Malum, GTA IV'ün bulanık ve hiç de internette gördüğüm gibi net olmayan grafikleri. Bunu daha sonradan Red Dead Redemption, Army of Two 2, inFamous 2, NFS The Run ve Uncharted 2 ve 3'te de gördüm. Aklıma gelmeyenler de vardır. İnternetten araştırmıştım ama pek faydalı şeyler bulamamıştım, daha çok insanların PS3 vs. 360 tartışmaları ve Rockstar'ın oyunu beceremediğine dair atıp tutmaları vardı. Öylece unutmuştum zamanla, ama dün Steam yaz indiriminden AC: Revelations'u alayım dedim (bu da PS3'te oynadıklarımdan biri, seriyi AC2'den beri PS3'te oynuyorum ve aynı sorunlardan şikâyetçiyim). PC sistemim çok iyi olmasa da memnunum, ayarları full'ledim ve sıkıntısız oynadım. Tabii ağzın açık kalma durumu daha yüksek bir boyut kazandı zira kat kat iyiydi PS3'te aldığım performanstan. Eh artık yeter deyip size danışmak istedim.

Çözünürlük değiştirme, sadece 1080p'yi seçme gibi şeyleri denedim olmadı. Ekranım LG M227WDP. Acaba ekranla mı alakalıdır diye düşünüyorum. Hani Sony'yi en iyi Sony ekran çalıştırır gibisinden. Ama bu konuda en ufak bilgim yok. Eğer öyleyse yakın zamanda ekranı değiştirmeyi düşünüyordum. Bana ekran önerebilir misin Eren Abi, hem PC hem PS3'ü bağlayabileceğim, 3D olan, ama en fazla 24" olan çünkü yerim biraz dar :) Yok ama



sorun ekranla alakalı değildir diyorsan yardımını bekliyorum, internette kimin ne yazdığının doğru olup olmadığını anlamak güç artık. Geçen Ghost Recon Future Soldier save dosyası ve silah customization'larını bölüm başlayınca hiç yapmamışım gibi sıfırlaması sorunu oldu hâlâ çözülmedi, o kadar okudum etrafta, hepsi fos çıktı. Ubisoft'un yarattığı bir sıkıntı, malum patch bekliyorum artık.
İlk olarak kullandığın monitörü fabrika ayarlarına döndürüp o şekilde denemeni, ayarlarında kurcalamadık bir yer bırakmamanı, ardından da yapabiliyorsan yazılımını (firmware) güncellemeni öneririm. Fakat onunla ilgili bir sorun olduğunu sanmıyorum açıkçası, internette araştırdığım kadarıyla görüntü kalitesinden gayet memnunmuş insanlar. "Sony PS3 en iyi Sony ekranda çalışır" gibi bir durum da söz konusu değil, ama örneğin gidip de Sony PlayStation 3D Display alırsan (ki bu kötü bir seçim olur) PS3 ile herhangi bir uyum sorunu yaşamazsın. Eğer yine de yeni bir monitör/televizyon almayı kafana koyacak olursan Organize Sanayi'nin yolunu tut derim.

Oyunların PC grafikleri konsol sürümlerine göre çoğunlukla daha net oluyor. Konsolların bu konudaki avantajı, aldığın her oyunu rahatça çalıştırabilecek hazır bir sistem sunmaları. Eğer elinde iyi bir sistem varsa PC'de daha iyi görüntü kalitesi almak mümkün. Ayrıca örneğin mod desteği gibi avantajları da var bilgisayarların. Dolayısıyla PC sürümü de bulunan oyunları PC'de oynamak akıllıca olacaktır.

Neyse Eren Abi, benim böyle bir sorunum var. Sadece bende olmamış ama ben çözemeyenlerden biriyim. Yardım edebilirsen çok sevinirim. Kendine iyi bak.
Uğur İmamoğlu

ALL HAIL GLORIOUS PC MASTER RACE.
Sevgiler, Eren.

✉ BAŞLIKLARI SEN KOYUYORSUN SANIRIM EREN ABİ

Başlıkları siz unutursanız (ya da beceremezseniz) ben koyuyorum bazen, evet.

Sadece yayınlansın diye mi yazıyoruz? Başka yolu yok mu? Merak ettiğimiz şeyleri sorup cevaplarını öğrenmek değil mi amacımız? Ya da Çamlıca Tepesi'ndeki ağaçları kurtarmak... Sadece yazıp yollamak neden yeterli değil bizim için?

Bu ayki metnime biraz damardan girdim biliyorum. Fakat geçen ay Posta İdaresi'ni okurken mektubun birinde okurlardan biri şöyle yazmış: "Ne yalan söyleyeyim, yayınlansın diye yazıyoruz." Gerçekten öyle olmak zorunda mı? Kendim sorup kendim cevap veriyorum: HAYIR! Sanırım sen de şikâyetçisin bu durumdan Eren Abi. Geçen ayki Posta İdaresi'nin açılış konuşmasına bakılırsa... Haksız da sayılmazsın aslında. Eski mektuplarıma bir göz gezdirdim de, sanki ben de hepsini yayınlansın diye yazmışım. Şu an üzüldüğüm tek bir şey var o da bu durumun farkına daha erken varamamak.
Yayınlansın diye yazmanızla ilgili bir sıkıntım yok benim. İstiyorum ki biraz daha serbest davranın, aynı kalıptan çıkmış gibi olmasın mektuplar.

Şimdi merak ettiğim birkaç soruya değinmek istiyorum. Neden Diablo III oynamıyorsun Eren Abi? Yani aslında birkaç tahminim var ama senin ağzından almak istiyorum cevabını.
Eren'in *Diablo III* oynamamasının ardında yatan başlıca sebepler:
-Bir başladı mı ona, kim bilir kaç saatini çalacak.
-Eren'in kendine göre daha önemli işleri var.
-Oyun bedava olmadığı gibi Eren de zengin değil.

Bir sorum daha var sana. Neden dergide çok fazla inceleme yazmıyorsun?
Eren'in nadiren inceleme yazmasının ardında yatan başlıca sebepler:
-İnceleme yazmak isteyeceği kadar merakla beklediği oyunların sayısı az.
-Eren bir konsol sahibi değil ve konsol oyunlarını oynamak için ofise gelmeye üşeniyor.
-Eren inceleme yazsa da yazmasa da aynı parayı kazanıyor.

Hazır elim değmişken bir istekte bulunmak istiyorum. Üzerinden çok zaman geçti ama Can Abi'nin yazdığı bir Diablo incelemesi olsa bir dahaki sayıya. Yani hepimiz Can Abi'nin ne kadar fanatik bir Blizzard hayranı olduğunu biliyoruz.
Belki de tam da bu yüzden ona yazdırmamışızdır (hehe, naber Can?).

Bu nedenle ben Diablo incelemesini ondan beklemiştim. Neyse bu aylık sorularım da bunlar aklıma geldikçe yazarım ben. Haydi kal sağlıcakla :)
Tuncer Haydarlar

Ana yazı Tuğbek'e ait olsa da *Diablo III* incelememiz ortak bir çalışmanın ürünüydü, dolayısıyla Can da dahil herkesten bir şeyler okumuştunuz o sayfalarda.

✉ TÜRKİYE VE OYUNCULUK

Selamlar, saygılar öncelikle Eren Abi sonra tüm OGZ tayfasına. Derginize aboneyim ve bu benim ikinci postam. Daha önce de yollamıştım fakat yayınlanmamıştı, inşallah bu sefer yayınlanır. Öncelikle bir kaç sorum olacak. (Bu arada adım Mustafa :)
Merhaba Mustafa!

1) Ben PS3'ü Türkiye'de ilk çıktığı gün almıştım. O zamanlar 40 ve 60 GB kalın kasalar vardı (benimki 60 GB'lık). Sorum şu, PS3 için harici sabit disk oluyor mu? Olmuyorsa sence 60 GB + para ile 160 veya 320 GB slim'lerden mi almalıyım? 60 GB neyine yetmiyor diye sorabilirsin ve haklısın da. PS Store'dan oyun indirmek için istiyorum, malum orada oyunlar daha ucuz. Köşeye de şunu sıkıştırsam fena olmaz, bir oyun ortalama kaç GB?
USB üzerinden harici sabit disk bağlanabiliyor, evet. Öncelikle, dosya sistemi NTFS ise FAT32 olacak şekilde biçimlendirmen, ardından da içinde PS3'ün okuyacağı çeşitli klasörler oluşturman gerekiyor. Detaylarını internette kolaylıkla bulabilirsin. Fakat bildiğim kadarıyla harici disklere yalnızca resim, müzik, video ve oyun kayıtlarını kaydedebiliyorsun. Senin amacın oyun indirmek olduğuna göre, alternatif bir çözüm olarak PS3'ün içindeki sabit diski değiştirmeyi düşünebilirsin.

PS3 oyunlarının saklandığı tek katmanlı Blu-ray disklerin tanesi 25GB veri saklayabiliyor, ama bir oyunu çalıştırmak istediğinde genellikle 3-5GB'tan fazla yüklemiyor sabit diske. Yüklemenin amacıysa sürekli ulaşılması gereken dosyaları diske kopyalayarak erişim süresini kısaltmak. PS Store'den oyun indireceksen tüm oyunu indiriyorsun haliyle.

2) PS Vita mı, Nintendo 3DS mi? Sence hangisini almalıyım? İki firmadan da konsollarım var (PS, PS2, PS3, PSP, Gameboy Color, Gameboy Advance, Nintendo DS, Wii).
Konsol koleksiyonuna bakılırsa ben ne dersem diyeyim ikisini birden alacaksın zaten sen.

3) Wii U almayı düşünüyorum.
Onu da alırsın sen.
Hardcore oyunlar mı olacak yoksa klasik Nintendo oyunları mı? (Şahsen Wii'de pek sevdiğim oyun yok.) Çıkış tarihi kesinleşti mi ve 3DS ile bağlantısı olacak mı?
Her iki türden de oyunlar olacak; Wii'ye nazaran hardcore oyunculara daha yakın bir konsol Wii U. Yeni çıkacak oyunlara bakarsan birçoğunun PS3 ve Xbox 360'ın yanı sıra Wii U sürümlerinin de hazırlandığını görebilirsin. Çıkış tarihi henüz kesin değil, ama bu yılın son çeyreğinde bekleniyor. Nintendo'nun her iki konsoldan da kullanılabilecek yeni sosyal ağı Miiverse'ü saymazsak, Wii U ile 3DS arasında bir bağ yok.

Şahsi sorularım bu kadar. Şimdi de biraz Türkiye'de oyunculuk konusuna geçelim. Sık sık Avrupa'ya giderim. Geçen hafta döndüm yeni gittiğim seyahatten. Gördüğüm şu; Türkiye'deki

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr.** Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Söylemezseniz söylemeyin canım, bana ne oluyor?

Gezenti

(Sercan Kaan)

Uzun zamandır bir Gezenti seçiminde bu denli zorlanmamıştık. Öyle ki, en sonunda çareyi yazı-tura atmakta bulduk. Dergisini kendiyle beraber Hindistan, İran ve Pakistan boyunca gezdiren Sercan'a kocaman teşekkürler. [illegible] *ileride bir şekilde değerlendireceğiz mutlaka.*



Diyor Ki...

Enes Gökçe

Kaynaştırma harfleri: OGZ
Bugün başımdan geçen bir olayı anlatmak istiyorum. Kabataş'tan tramvaya bindim, Karaköy'e gideceğim. Tramvayda oturacak bir yer buldum, oturdum ve çantamdan Oyungezer'imi çıkarıp okumaya başladım. Az sonra karşımdaki koltukta oturan genç de bir dergi çıkardı okumaya başladı. Baktım o da Oyungezer çıkarmış. Çok şaşırdım. Daha önce otobüslerde falan bu dergiyi çok okudum, ama ilk defa benden başka okuyan birisiyle toplu taşımada, elinde Oyungezer ile karşılaştım.

Başladık kırk yıllık dost gibi muhabbet etmeye. O da benim gibi artık oyun oynayamıyormuş. Ama Oyungezer'in bayağı eski bir takipçisiymiş. Ben de derslerimin yoğunluğu sebebiyle artık eskisi gibi oyun oynayamadığımı söyledim (bu mevsimde ne okulu demeyin, yaz okulu). Bu derginin, sırf Sinan Abi'nin yazıları için bile takip edilirliğinden bahsettik (diğer yazarlar alınmasın, Kabataş-Karaköy arası mesafeyi gidecek zamanda muhabbet edince, zaman kısıtlaması oluyor). En son inecek iken, tanıştık, ismi Tahir imiş arkadaşın (yayımlanırsa bu satırları okuyorsundur). Ben de Enes... Memnun bile olduk yani, o kadar.

Hiç tanımadığın birisini ilk görüşünde, çok cana yakın hissediyorsun. Biliyorsun, birçok açıdan, fazlasıyla ortak zevkiniz var. Sanki yıllardır arkadaşmışsınız gibi. Hani borç para istesin, cüzdanını verirsin... O kadar yakınsın. Güzel, hoş bir olaydı... Paylaşmak istedim.

oyunculuk oradakilerin yanında halt etmiş. Bir kere bizde sadece oyun satan, kiralayan mağazalar parmakla sayılacak kadar az. Orada ise ilden ilçeye her yerde en az bir tane var. Oyunlar ana dillerine çevrilmiş. Bir oyunun yapım aşamasında tamamen Türkçeye çevrildiği oyunlar çok nadir. Hadi benim İngilizcem üst seviyede, peki İngilizce bilmeyen veya kötü olan oyuncular ne yapacak? Adamlarda her alışveriş mağazasında PSN, Nintendo, Facebook ve benzeri para kartları var. Tamam onlar Türkiye'de de var da oradaki kadar yaygın değil. Adamların Yu-Gi-Oh ve Magic kartları bile ana dillerinde :D

Hayat sadece oyun değil. Türkiye'de az veya olmayabilir. Fakat gün geçtikçe buralarda da olacağına inanıyorum. Ülkemizi biraz kötüledim ama olsun. Havası, iklimi, coğrafi konumu çoğu Avrupa ülkesinden iyi. Hatta yurdum insanından daha sıcak kalpli insan bulması da zor oralarda :D

Okumaya zahmet ettiğiniz için teşekkürler. Yayınlarsanız çok mutlu olacağımı bilmenizi isterim. Hepinize kolay gelsin. Selamlar sevgiler.
Mustafa Uslu

Mustafa, sen mutlu ol yeter. Ancak mutluluğunu mektubu yayınlanmayan bir diğer okurun mutsuzluğu üzerine kurduğunu da bil (şimdi gel de mutlu ol).

✉ ÇİRKİN MEKTUP YOKTUR, AZ BOOTH BABE VARDIR

Tüm Oyungezer ekibi ve sevgili Eren Abime selamlar. Yaklaşık 2004 yılından, 7-8 yaşından beri bilgisayar oyunlarıyla haşır neşir olmama rağmen, Oyungezer'i keşfetmem geçen yılı (Temmuz 2011 sayısı) buldu. Nasıl kaçırdım her ay tonla spor dergisi almama, onca internet sitesini takip etmeme rağmen, hiç bilmiyorum. Neyse geç olsun güç olmasın.

İşinizi çok iyi yaptığınızı söylememe gerek yok sanırım, zaten biliyorsunuz(dur). Oyun fuarları özel sayılarınıza bayılıyorum (lakin geçen sayıdaki booth babe'lerle röportaj yapıp -sözde- özgeçmişlerini sorsaydınız daha iyi olurdu. Birkaç resim ve birkaç saniye haricinde pek bir şey göremedik (bkz. genç yaşta bu kadar abaza olmak)).
Hâlbuki bizler onları sanatsal bir bakış açısıyla değerlendirmiştik.

Hayranlığımı yeteri kadar belli ettikten sonra, size eski sayıları elde etmenin yolunu sormak istiyorum. Teker teker değil de, tümden elde etmenin bir yolu var mı?
Aradığın adres: eskisayi.oyungezer.com.tr. Teker teker istersen teker teker, tümünü istersen tümünü göndeririz. Hemen okumak istersen hemen okursun, sonra okuyacaksan da paket yapabiliriz.

Hatta Collecter's Edition tarzı da olabilir. Tüm sayıların yanında bir de Goyun figürü çıksa... Eheh, neyse. Gece saat 2'den sonra üst üste içilen 3 litre buzlu soğuk çay ve çikolatalı çubuk krakerler böyle bir etki yaratıyor (az sonra rüyamda Goyun, booth babes ve Jim Raynor'ı göreceğim sanırım...).
Diğerlerini anladım da, Jim Raynor ne iş? Koprulu Sector'da mı yaşıyorsun?

Bir başka sorum da eskiler hakkında olacak. Oyun oynamayı çok seven ve yaşıma göre çok deneyimli biri olarak (övünmeyi hiç sevmem...) bazı eski eserleri (oyunlar sanat eseridir, evet) elde edebileceğim bir kaynak var mı? Hitman Collection, DmC HD Collection falan idare ediyoruz da, SimCity'leri, XCOM'ları ve son iki oyununu oynadığım Civ'leri tatmayı çok istiyorum. Bu ve başka oyunları yasal olarak nereden bulabilirim? (Gerçi XCOM'ları oynatabilir miyim, o da ayrı bir muamma.)
Bir kısmını Steam'de bulabilirsin, *X-COM: Complete Pack* var mesela. Geriye kalanlar için de GOG.com'a bir girdin mi bir daha çıkamazsın. Her iki servisten de indirdiğin oyunlar yeni sistemlerle uyumlu olacaktır, çalıştırmakta sıkıntı çekmezsin.

Derginizde sanıyorum Volkan Abi ve Göktuğ Abi (ikisine de selamlar) PS Vita'yı test etti, bolca vakit geçirdi. Netflix'i nasıl buldular? Deneyimleri nasıl?
Henüz Türkiye'de faaliyet göstermiyor Netflix.

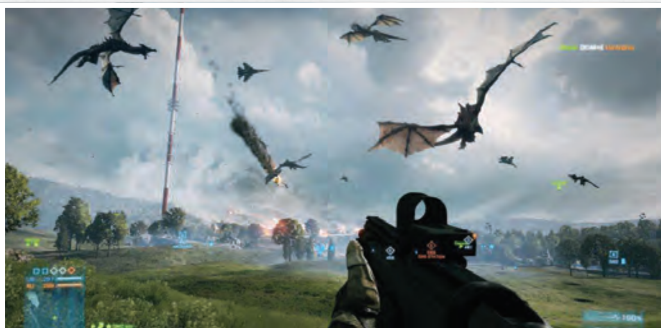
Merak ettiğim bir diğer şey de bu işe nasıl başladığın. Bir inceleme yazısı postalayıp beğenildin mi, bir editörle karşılaşıp işe merak salıp, yeteneğin olduğunu fark ettin ve dergiye mi girdin, yoksa teyzene gidecekken adresi yanlış alıp ofise mi düştün?
Yıllardan 2007. On yaşımdan beri her ay hiç aksatmadan okuduğum insanların arasında yer almak çocukluk hayallerimden biri olsa da, üniversiteye giriş sürecimle birlikte yavaş yavaş uzaklaşıyordum bu hayalden. O sıralar bir online oyun için rehber niteliğinde bir site hazırlamıştım ve derginin de forumlarında insanlara sürekli yardımcı oluyordum. Derken günün birinde Sinan Abi'den bir özel mesaj aldım. Dergiye bu oyun hakkında bir dosya hazırlayacağız, oyunla ilgili biri olarak sen yazabilir misin diyordu. O an nasıl bir duygu seline kapıldığımı tahmin edebilirsiniz. Kabul ettim haliyle. Yazının advertorial olması gerekiyordu ama ben içimden geldiği gibi yazmıştım, haliyle geri çevrildi. Ben de bir daha yazdım. O ara dergiden habersiz oyunun yapımcılarıyla bir de röportaj ayarlayarak sanırım işi biraz abarttım. Sonrasında birkaç deneme yazısı daha yazdım, yazmaya devam ettim, derken hep beraber Oyungezer'i kurduk işte.

Derginizin tüm çalışanları İstanbul'da mı, Ankara'da şubeniz var mı? (İki ayaklı şube.)
Tek bir ofisimiz var ve o da İstanbul'da, ama dünyanın dört bir yanından katılım gösteren serbest yazarlarımız var.

Böyle sorularla dolu mektuplardan ziyade şöyle uzun, keyifli bir sohbet havasında bir mektup yazmayı çok isterdim, fakat gece gece aniden e-mektup yazmaya oturunca insanın aklına bir şey gelmiyor. Başka bir sefer olur belki. Buradan tüm OGZ ofisine selamlarımı ilet. Bol Diablo'lu günler.
Batuhan Yoludoğru

Ofisin de sana selamı var Batuhan. Sen şimdi bir yat, uyu, sonra tekrar konuşalım. İyi geceler, rüyana girsin yedi cüceler.

Bu Posta İdaresi burada biter mi? Biter. Önümüzdeki ay yeni mektuplar bizi bekler mi? Bekler. Ay boyunca tekrar tekrar dinlediğim Blue Foundation albümünü başa sarma vakti midir? Vaktidir. Öyleyse hoşça kalın dostlar. *-Eren Okka*

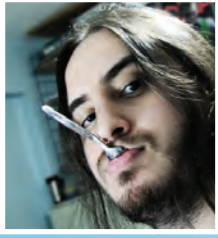




PIXEL



OYUN YAPIN. BAĞIMSIZ OLSUN. AMA...



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

AYIN ÖNERİLERİ
- **Testament** konserine gidilir
- **Soul Sacrifice**, **The Offspring** albümleri dinlenir
- **Being Flynn**, **Expendables 2** ve **Flowers of War** filmleri izlenir.

Bağımsız oyunların dünyada ne kadar büyüdüğünden bahsetmeyeceğim, biliyorsunuz zaten; ama ülkemizde kayda değer bir sıçrama henüz gerçekleşmedi. Mobil, sosyal medya tarafında orta çaplı firmalardan oyunlar geliyor, sayıları da az değil artık; kaliteleri de vasat ile iyi arasında, ama pek çoğu "kendi" oyununu hâlâ yapmıyor. Kendi derken bunun hayalini kurmuş, ölmeden önce bunu yapma gereği hissettiği, oynayana herhangi bir anlamda bir şey katan oyunlardan bahsediyorum çünkü bunlar o sektörde kırılma noktası yaratır, yaratmıştır hep. Siz bir firmaya onbinlerce dolarlık bir oyun yapın, içi reklam dolsun, kazanın, karın doyurun ve hayat devam etsin, olması gerektiği gibi, ama garajınızda da hayalinize dahil olmak isteyen bir ekiple hayalinizi gerçekleştirmek için didinmekten kaçınmayın. Bize bir dolara alabileceğimiz ve üç saat harika, beş saat idare eder, bir saatte de sıkan, üç gün sonra da oynamayacağımız, altı ay sonra da çok zor hatırlayacağımız oyunlar da yapın, sektörün büyümesi için bu şart, ama bahsettiğim "hayal" bu tip oyunlar da değil. Kesin biliyorsunuzdur diye Limbo diyebilirim, yakın zamandan Fez... Örnek sığmaz buraya. Artık devletin bile oyun girişimcilerine elli-yüz bin liraya kadar destek verdiği bir dönemde yaşıyoruz, sponsorları hesaba katmıyorum bile. Bir oyun yapayım, yüz bin satayım, köşe olayım tarzı "benim çocuğum mutlaka ya doktor ya mühendiz olmalı" proje kafasında aileler gibi davranmak yerine orta şiddetli satabilecek ama beş yıl sonra bile bir muhabbet esnasında "aa evet ya, vardı öyle bir oyun, ne güzeldi, samimiydi" diyebileceğimiz işlere imza atan sıradan bir oyun yapımcısı olun (en azından garajınızda)... Amin diyip bu sayfayı değiştirmeden tekrar düşünelim...

YENİ WORMS SINIF TABANLI OLACAK

Team17, "biz daha ölmedik" edasıyla tüm retro tecrübesini yeni Worms oyunu Revolution'da konuşturmaya devam ediyor. Şu ana kadar yayınlanan geliştirici günlüklerinden gördüğümüz kadarıyla oyun cidden eski tadında ama modern bir anlayışa sahip. Mekânsal öğelere gelen fiziksel etkileşim dışında oyundaki en ciddi gelişme kurtçukların sınıflara bölünmesi. Soldier, Scout, Heavy, Scientist sınıfları tam da gerçek anlamlarıyla oyunda bulunuyor. Bilim adamı olarak takıma destek olabilir, Heavy ile ağır hasarlar verebilir, izci ile hızlı yol alarak hedefe ulaşabilir, asker olarak da klasik bir solucan olabilirsiniz. Bakalım ilerleyen aylar neler getirecek Revolution'a.

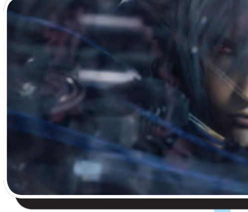


WASTELAND'DEN İLK GÖRÜNTÜ

1988'de Brian Fargo önderliğinde hazırlanıp EA tarafından yayınlanan Wasteland, post-apokaliptik RYO'ların en saygın üyelerinden biri olarak yıllardır konuşulur. Brian Fargo, Kickstarter'da başladığı kampanyada başarılı olunca haldır haldır oyuna başlandı ve ilk görselin yayınlanmasıyla kıvama geldi. Elbette Fargo bu görselde pek çok özelliğin yer almadığı-vurguluyor. Unity'nin tüm nimetlerinden faydalanacak olan oyun 2013'te gelecek ama adam akıllı bir video görmemize biraz daha var sanki.



FINAL FANTASY VERSUS XIII İPTAL EDİLMİŞ OLABİLİR!



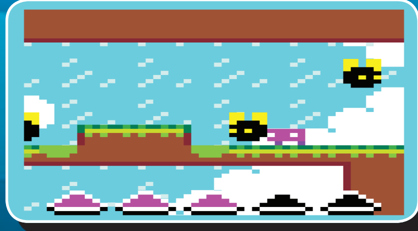
Eğer ki bir oyunun duyurusunun üzerinden altı yıl geçmişse ve oyun hâlâ ortalarda yoksa Piksel'in haberler köşesine konuk olabilir, bunu yazın bir kenara. Sonra gelin beraber üzülelim, zira oyunun tamamen iptal edildiğine dair çıkan dedikodu hiç de güçsüz değil. Kotaku'nun araştırmasına göre Temmuz başı gibi oyun resmi olarak iptal edildi ama henüz duyurulmadı. Geçen sene, tasarımcılarından Tetsuya Nomura oyunun neredeyse son haline ulaştığını ama beklenmedik nedenlerden ötürü bu bilgileri bir türlü paylaşamadıklarını sitemli bir dille açıklamıştı. O günden sonra da pek çok kez "oyalama" demeci dinledik ama galiba buraya kadarmış. Eylül başı gibi net bir açıklama gelmesi bekleniyor Square Enix'ten. Umarız altı yıllık çalışma ve beklenti heba olmaz.



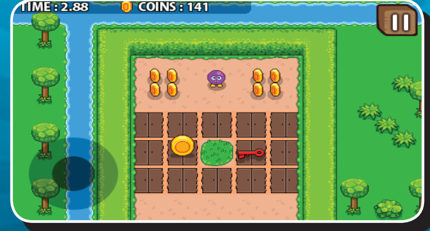
YAKUZA HD COLLECTION DA GELİYOR

HD koleksiyon sürümleri de çok hede hödö oldu falan demeyeceğiz, kaçmayın yani! Altıncı Yakuza oyunu ufukta gözükmüşken neden ilk iki oyun son nesile taşınmasın, değil mi? PS2 için yayınlanmış bu iki oyun şimdi PS3'e gelecek. Çıkış tarihiyse Japonya'da 1 Kasım (66 dolar). Buralara ne zaman gelir, onu zaman gösterecek. Yalnız Jet Set Radio, Tony Hawk's Pro Skater filan derken son dönem iyi HD yaptı!

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR







J-J-JUMP

Zıplamaya doyamayanlara

Piksel piksel grafiklerden oluşan bu şirin mi şirin, lokum mu lokum oyundaki tek aksiyon zıplamak. Nitrome'un geliştirdiği oyunun farkı, zıplama sayısının kısıtlı olması. Her bir platformdan bir zıplama hakkı alsanız da yüksek platformlarda bu haklarınızı yiyerek çoklu zıplamalar yapmalı, hedefe ulaşmalısınız. Tahmin edebileceğiniz gibi başlıca yardımcılarınız zamanlama ve öngörü kabiliyetiniz olacak. Renk paleti, cıvıltılı müzikleri, basit ve tiryakilik yapabilecek oynanışıyla hem siteyi hem de oyunu öneriyoruz.

http://bit.ly/O6dOmT

IR/RATIONAL

Çok felsefiksin bebeğim!

Bu oyunumuz öncelikle İngilizceyi iyi bilenlere. Çünkü bol bol okuyacak, okuduğunuzu anlayacak ve ona göre cevaplar vereceksiniz. Ir/rational bir mantık yürütme, karanlık felsefe oyunu şeklinde anılıyor ki haksız değiller. Hafızanızın gittiği bir odada kendinizi buluyorsunuz ve point & click tarzı çeşitli yönlendirmelerle ipuçlarına erişiyorsunuz. Çoklu ipuçlarından birisini doğru tespit etmeniz isteniyor sizden. İlk etapta konular basit gözükse de sonra biraz ağırlaşıyor. "Felsefe yapma ulan" diye kapatmanız olası ama ilginç bir diyalog tarzı var, öneririz.

http://bit.ly/NGsABf

DIDI'S ADVENTURE

Bana ne didin sen, ne didin!

Panic Arts'tan gelen bu oyun bölüm bölüm ilerlediğiniz ama kendi içinde de pek çok parçadan oluşan bir "hedefe ulaş" oyunu. Android tabletler için yapıldığından klavye desteği yok. Saydam joystik ikonuna tıklayarak oynuyor ve Didi'nizi yönlendiriyorsunuz. Bölümlerse oldukça iyi derlenmiş. Kendinizce para toplama rekorları kırabilir, bölümleri en hızlı şekilde bitirmeye çalışabilir veya sadece kapıların anahtarlarını toplayarak, betonları kıracak düzenekleri hazırlayarak da oyun hayatınıza devam edebilirsiniz. HTML5 destekli bir tarayıcınız varsa (nasıl yani!) buyurun Didi'ye.

http://bit.ly/QkWpJE

UNUTULMAZ SERİLER

İLK KEZ GÖZÜNÜZ TAKSİMETREDE OLMAYACAK!

CRAZY TAXI

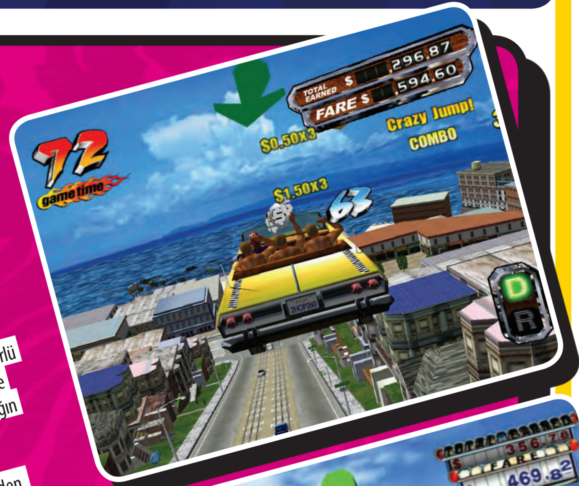
Ulen elalemin taksicisi adamı şehir trafiğinin göbeğinde saatte 150km hızla yılan gibi süzülerek, driftler atarak, türlü türlü aksiyona dalarak gideceği yere götürsün, bizdekiler de ver anca boş muhabbet etsin adamla. İnsan arıyor ara sıra böyle adrenalin patlamalarını. Yol boyunca taksimetreye baka baka kör olma tehlikesi yaşayan bir milletin ferdi olarak "Attığın üç kuruş para olsa da hak ediyorsan uzun uzun oyna" mantığıyla yapılan bir oyunu da yadırgamıyor değilim hani.

Efendim şahsen oynadığım her oyundan ne kadar yeni müzik öğrensem kârdır mantığıyla hareket ettiğimden, **Bad Religion**'ın "Ten In 2010" parçası için ilk oyuna teşekkür borçlu olsam da asıl borçlunun bir milyonun üzerinde satışın ardından resmen voliyi vuran **Sega** olduğu fikrindeyim. Tabii onlar boyunlarını büküp teşekkür etmek yerine gaza gelip bu oyun tarzının patentini falan almayı ve *Crazy Taxi* çakması olan *The Simpsons: Road Rage*'e dava açmayı tercih ettiler, iş kafası tabii bizimkinden farklı çalışıyor. Neyse, sonra iki firma bu işin orta yolunu kolayca buldu, ortalık çok karışmadı.

Lakin her şey gibi, sadece Dreamcast'e çıkan ikinci oyunu, online fikri yatınca yapılan üçüncü oyunu, GBA'nın en teknolojik oyunu olmasına rağmen diğer her açıdan çuvallayan Catch A Ride'ı falan derken Crazy Taxi serisinin de sonu bir şekilde geldi. Açıkçası oyunun "patentli" tarzı da zamanla eskidi ama yapımcısı çok fazla değiştirmek istemediklerini söylemişti zaten oyunun temelini. Çünkü "bir taksicinin günlük hayatı" gibi bir şey yapmak istemişler. Ama örnek aldıkları taksici kim, hakikaten çok merak ediyorum. Robert De Niro olmadığı kesin.

En son PSP'ye çıkan *Fare Wars*'tan bu yana seriden ses çıkmıyor, ama bir ara filmi yapılacak falan denmişti. Hatta **Richard Donner** yapmaya niyetlenmiş ama ortada konu namına herhangi bir şey olmayınca vazgeçmişti. Suçlamıyorum da adamı, haklı yani. O değil de harbi "Crazy Taxi: The Movie" sana verilse nasıl bir şey yapardın Volkan?

Ya sizi bilmem ama beni çok sarmıştı bu seri zamanında. Sonuçta Çiçek Taksi'yle geçen yılların ardından bunu görünce sapıtıyor insan normal olarak. Yoksa siz sapıtmadınız mı? Hadi canım? **-Emre Sümer**











ÇAYLAKLARA SAYGI

GARRETT

ELİ HERKESİN CEBİNDE!

İnsanlık tarihinin en eski iki mesleğinden biri olan hırsızlığın, bir insan evladına bu kadar yakışabileceğine Garrett'ı görene kadar asla inanmazdım. Hırsızlık mevzusuna "Sevimli Hırsız" gibi filmleri bile feci derecede itici bulacak kadar kesin çizgilerle yaklaşan bir adam olarak söylüyorum üstelik bunu. Gerçi *Thief*'i benim gibi gizliliğe ancak kısa bir süre katlanarak oynayanlardansanız, olayın hırsızlıktan çıkıp direkt John Rambo'ya dönüştüğünü biliyorsunuzdur ama orası ayrı. (*Metal Gear*'ı nasıl oynadığıma hiç değinmiyorum bile, ağlatmayalım Kojima'yı durduk yere.)

Garibim Garrett, benim aksime kendisini cellât olarak değil, bir hırsız olarak gördüğünden Constantin ve Karras haricinde kimsenin canına kast etmemiş bir adam. Onlar da hak etmişti zaten. Ama ne bileyim, 15 yıl önce adamı ilk gördüğümde elindeki Blackjack'i direkt milli silahımız Haydar'la bağdaştırınca gaza gelip verdim sopayı, verdim oku, verdim kılıcı. Elimde değil işte.

Garrett'ın etliye sütlüye karışmadan sadece ağız tadıyla hırsızlık yapmak üzerine kurulu hayat tarzını da yadırgamamak lazım. Nihayetinde gizlilik eğitimini en kral yerde, **The Keepers**'da almışsın, bir noktadan sonra dünya dengesi falan görmez insanın gözü ama onu da cepçilikle cep harçlığını çıkardığı çocukluğuna bağlıyorum ben. Bedelini de **Viktoria** tarafından "Bizim için zahmet edip The Eye'ı yürütmüşsün, gözün kalmasın bari" diye çıkartılan gözüyle ödedi ama yerine takılan mekanik gözün karizmasını düşünürsek buna bedel bile denemez bence.

2005 civarı falan çıkan "Thief 4 modern olacak, Garrett çağa ayak uyduracak" söylentisiyle ve açıklanan bir artwork'le millet bildiğin çıldırmıştı ama iyi yapılsa bence çok da fena bir fikir değildi. Köklü değişimleri her zaman takdir etmişimdir ama görünüşe bakılırsa dördüncü oyunda da Garrett adına pek bir şey değişmeyecek. O yüzden rahat olun gençler. Anti-kahraman cephesinde değişen bir şey yok.

O değil de üçüncü oyunda Garrett'ın cebinden para araklamaya çalışan çocukla, tıpkı yıllar önce kendisiyle aynı şekilde konuşan **Artemus** gibi konuşması ne sahneydi be! Şaka maka "Oradaydım" köşesine aynen yazılır bu Volkan! Haksız mıyım? **-Emre Sümer**

KİMLİK

Doğum Tarihi & Yaşı: O bile gizli
Seslendiren: Stephen Russell
Yapımcı Firma: Looking Glass Studios
Mesleği: Edebiyle hırsızlık yapmak, sağı solu tutuşturmak
Favori Platformları: PC, Xbox







PSN

XBLA



BABEL RISING

Tanrı istemezse yaprak düşmezmiş

Eğer ben Tanrı olsaydım ve isyankâr kullarım beni öldürmek için kuleler inşa etseydi hakikaten çok kırılırdım, bunu hak edecek ne yaptım ben diye. İnsanoğlu dediğin nankör varlık sonuçta. Efendim konumuza dönersek, yıllar önce Apple'da oldukça sıkı bir başarı yakalayan oyunumuzda Tanrı olarak, Halil Sezai gibi isyeeeaan bayrağını çeken kullarımızı perişan etmeye çalışıyoruz ki bunu da dört ana element vasıtasıyla yapıyoruz. Mesela ateşle beyefendileri nar gibi kızarmış piliç kıvamına getirirken rüzgâr elementiyle de direkt aşağı uçuruyoruz. Yalnız Tanrı olmamıza rağmen neden her seferinde dört elementin sadece ikisini seçmek zorundayız, bir anlam veremedim. Kullanılan elementin barı azalınca yeniden dolmasını beklemek, bazı elementlere karşı korumalı din adamları, element seçimi falan derken bayağı karışıyor olaylar zamanla. Ama zaten dört saat falan süren oyunda hep aynı şeyi yaptığımız için bir süreden sonra emekliliğe ayrılası geliyor insanın. Gene de kule savunma tarzı oyunlara meraklıysanız bir süre keyifle oynayabileceğiniz türden. **-Emre Sümer**

Platform: PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 13 Haziran
Fiyat: 9$, 800MP
Yapımcı: Mando Productions
Oyuncu Sayısı: 1-2





SEGA VINTAGE COLLECTION: STREETS OF RAGE

Şu iki ay Sega'cıların bayramı olsun

PSN ve XBLA'de iki aydır esen Sega fırtınası, hatta Sega hortumu, Sega kasırgası aynen devam ediyor arkadaşlar. Bu sefer de daha geçen ay kulağını çınlattığımız Streets of Rage serisinin toplama paketiyle karşınızdayız. Serinin üç oyununu da gayet güzel emüle eden paketimiz iki önemli ekstrayla geliyor ki bunlardan ilki üç oyunun da PAL, NTSC ve Japonya olmak üzere üç ayrı versiyonunu oynayabilmemiz. E bu neyi değiştirir derseniz şöyle diyeyim, mesela SoR3'ün Japonya versiyonda ekstra bir boss, hatta oynanabilir bir karakter bile var, anlaştık? İkincisi de bizi kös kös odalarda bekletmeyen online desteği. Biz kimseyi beklemeden direkt dalıyoruz oyuna, ama o sırada bizimle oynamak isteyen online bir kardeş gelirse de sistem bizi aynen uyarıyor; "Hadi oynayın kardeşle beraber" diye. Hele ki bu gibi eski oyunlarda online oyuncuların mumla arandığını düşünürsek 10 numara bir özellik olmuş bu, acayip takdir ettim. Onun haricinde de kalanı odun, kafa, kırık parmak (gerçek bir Jackie Chan filmi adıdır)... **-Emre Sümer**

Platform: Xbox 360
Çıkış Tarihi: 30 Mayıs
Fiyat: 800 MP
Yapımcı: Sega
Oyuncu Sayısı: Yalnızlık Allah'a mahsus



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Bundan çook çook uzun yıllar önce, dağların da ötesindeki uzak bir diyarda, yemyeşil bir ormanın içinde, çitlerle çevrili ve güzel yemişler veren ağaçlarla dolu bahçesindeki evinde yaşlı ve bilge bir adam yaşarmış. Çok iyi kalpli, çok güler yüzlü, hem de çocukları pek seven bir dedeymiş bu. En büyük zevki, torunlarım dediği ve birini diğerinden ayırt etmeden hepsine şefkat gösterdiği çocukları kucağına alıp onlara tatlı tatlı masallar anlatmakmış. Tatlı dede huzur dolu sesiyle masalına başladı mı bütün çocuklar gevşer, tatlı rüyalara dalar, hiç yaramazlık yapmazmış. Bir gün yine dede torunlarını çevresine toplamış ve masalına başla...

ŞAAANGIIIRRTTTT!!!!

Tatlı Dede: Ulaaaan!!! Namussuz veletler! Burda top oynamicaksınız demedim mi ben size!
Sinan: Allaaaa yandık!
Tatlı Dede: Kaçıncı cam ha bu! Kaçıncı cam! Delirtecek misiniz ulan beni! Kaçmayın iniyorum aşağıya!
Tuğbek: Kaçın olum kaçın deli dede geliyo!
Tatlı Dede: Kaçmayın! Sinan! Gördüm seni Sinan kaçma! Babana söylerim bak! Gel bak yoksa gidiyom babanın yazıhanesine!

Beş dakika sonra bir kaç sokak ilerde...

Sinan: Ben dedim di mi! Sokakta oynamayalım, evde Sensible oynayalım dedim di mi? Ühüürüü...
Tuğbek: Ya sevmiyom ben Sensible'ı, sokakta top daha güzel.
Sinan: Ama akşam ben yicem paparayı ama. Kaçmasaydık bari.
Tuğbek: Kaçmayalım da dövsün di mi? Deli o dede deli, döver o.
Sinan: Bari abanmasaydın topa öyle. İnsan gibi vursana!
Tuğbek: Yav anlatamıyom ayakkabının burnu yamuk. Yoksa çok güzel vurmuştum ben.
Sinan: Bir hafta sokağa salmazlar beni. Üğüüüüürrr...
Tuğbek: Ne güzel Sensible oynarsın bir sürü işte.
Sinan: Üveeeeeee!!!!

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

USTASINDAN KARİZMA DERSİ -TURGUT UÇ

GÜNÜMÜZÜN AKSİNE vampirlerin karizmatik, korkutucu ve ilham veren hikâyelerini dinlemekten zevk aldığımız bir dönem vardı, bilmem hatırlar mısınız? İşte parlaklığın prim yapmadığı o dönemde *Soul Reaver*, bizlere vampir kültürüne ait enteresan ve eşine az rastlanır bir hikâye anlatmıştı. Hâlâ bu hikâyenin devamını bekleyenlerin olduğu rivayet edilse de elimizdekiyle idare etmenin kıymetini de bilmemiz gerekiyor sanırım. Bu yalan, ihanet, ihtiras ve güç oyunlarıyla bezenmiş eşsiz hikâyenin Soul Reaver ismi altında arz-ı endam eylediği serinin ikinci oyununu unutmuş olanlara tekrar hatırlatmak, oynamamış olanlara "yuh!" demek adına buradayız. Şuna bak hiç üstüne alınıyor mu, oynamamış bir de hâlâ pişkin pişkin sırıtıyor, pis...

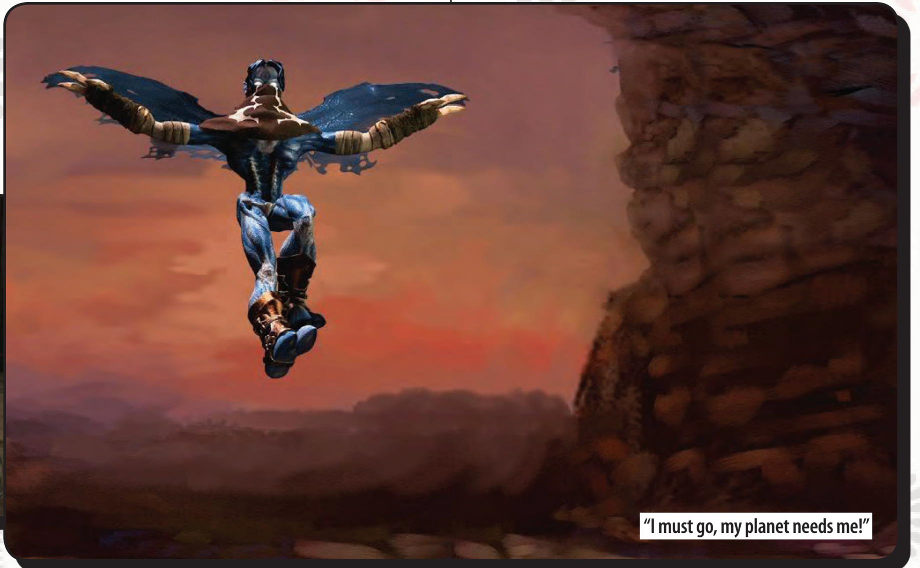
Her ne kadar burada *Soul Reaver 2*'den bahsediyor olsak da ilk oyunu görmezden gelerek bunu yapamayız. Hikâyenin bir bütüne kavuşması, bünyenizde anlam teşkil edebilmesi adına birinci oyunu da mutlaka oynamanız, üşengeçseniz de en azından tüm videolarını izlemeniz gerekiyor. Bakın oynarsanız iyi olur demiyorum, zorundalıktan bahsediyorum. *Soul Reaver*'ın en güçlü yönü olan hikâyesine yazık etmenize izin veremem, zaten oynamamışsınız, özrünüz kabahatinizden büyük! (Neyse, bu kadar asabiyet yeter :)

Ben görevimi yapayım ve Raziel'in öyküsüne ufak bir önsöz yazayım: Eski bir Sarafan rahibi olan Raziel'i kendi yanında savaşması adına dirilten Kain, Raziel'in vampir kumandanıyken evrim geçirerek sahip olduğu kanatları pek bir kıskanır. "Göster abilere kanatlarını" denilerek iyi bir şey yaptığını zanneden Raziel, Kain'in gazabından nasibini alarak önce kanatlarından (en azından bir kısmından) sonra da bedeninden olur. Ne idüğü belirsiz bir girdaba atılan Raziel, yeniden öldüğünü düşünürken bu kez Elder God tarafından kurtarılarak intikam alma şansını yakalar. Kemikleri sayılan sıfır beden bir modele dönüşen Raziel, bu deformasyon sırasında kaybettiği alt çenesini kapatmak adına şalını boynuna doladığında oyun tarihinin en karizmatik karakterlerinden biri oluverir. Ama sadece karizması değildir Raziel'i özel yapan; ölümden hayata dönüş sırasında bünyesine yerleşen, kana susamışlığının yerine gelen ruh açlığıyla o artık "başka" bir şeydir. Artık düşmanlarının kanlarına ihtiyaç duymayan Raziel, öldürdüğü herkesin ruhunu emerek ve gücüne güç katarak (Beşiktaşlı olsa gerek) intikam yolunda ilerler...

ADETA BİR STAR DİZİSİ

Hikâyenin temelini ihanet olgusu oluştursa da daha önce de bahsettiğim gibi tüm duygulara yer veriyor *Soul Reaver*'ın senaryosu. Neredeyse herkesin birbirine yalan söylediği, gözlerini kısarak uzaklara bakan karakterlerin "Artık bu yalanlarını yemiyorum" benzeri çıkışlar yaptığı, güce sahip olabilmek adına her türlü pisliğin mübah sayıldığı, entrikalarla dolu bir hikâye bu. Kain denen zibidi yetmezmiş gibi karşımıza yardım isteğiyle çıkan hemen her karakterin kuyumuzu kazdığı senaryoda o kadar çok dönüm noktası var ki, bir yerden sonra aklınızın dönmesi muhtemel. İkinci oyuna başlarken Kain ile yeniden karşılaşıyor ve kafasını ezmek adına bir hamle daha yapıyoruz ama nafile, yine bir şekilde kurtuluyor ve biz de peşine düşüyoruz. Ucunun nereye çıktığı belli olmayan kapıdan geçtiğimizde kendimizi zamanla oynayan Moebius'un karşısında buluyoruz. İşler de tam bu noktada karışmaya başlıyor, Moebius'a inanmalı mı yoksa pekmezini oracıkta akıtmalı mı? Ancak kader o pekmezin Kain'e ait olduğunu söylüyor, o nasıl olacak peki? Gelgitler, ikilemler eşliğinde yola koyuluyor ve artık bedenimizin bir parçası haline gelen ruh kılıcımız Soul Reaver ile dehşet saçıyoruz. Ancak yeri geliyor o bile bize zarar veriyor, vefa sadece bir semt adı olmuş azizim...





"I must go, my planet needs me!"


Kalleş Kain'den Raziel'e tango dersleri...

ESKİ OYUN CENNETİNİN EN GÜZEL MEYVESİ

Son Jeton'un beslendiği en güzel kaynak başından beri GOG.com (Good Old Games) isimli site oldu. GOG'un katalogunda bulunan eski ve güzel oyunların pek çoğu da bu sayfalarda bizleri ziyaret etti. İşte yine bu güzide site sayesinde Soul Reaver serisine sahip olmanız oldukça kolay. Legacy of Kain: Soul Reaver 1 ve 2, altı dolarlık fiyat etiketiyle sitenin listesinde kullanımınıza hazır bir şekilde beklemekte. Yanında ekstradan gelen duvar kağıtları, avatarlar ve artworkler de alışverişi cazip kılan diğer etmenler. Ulaşımınız bu kadar kolayken hâlâ gidip oynamıyorsanız o da sizin ayıbınız... *(Amma laf soktun be Turgutçum, dur artık! -Serp.)*

BOYUT FARKI

Oyunda kendimizi güçlü kılmak için düşmanların ruhlarına ihtiyacımız var ancak sadece biz değil, Soul Reaver'ın da ruha ihtiyacı var. Eğer kılıcımızla düşmanları harcarsak, bu bencil silah tüm ruhu kendisine saklıyor. O da yetmiyor, uzun süre kullandığınızda Raziel'in ruhundan da yemeye başlıyor. Bedenimize bağlı ve lanet olsun ki çok güçlü olduğundan, atsan atılmaz satsan satılmaz bir şekilde hem kendimize zarar veriyor hem de hâlâ istekle kullanıyoruz silahı, serde mazoşistlik var. Ancak daha çok ruhsal boyutta ihtiyacımız oluyor Soul Reaver'a. Maddesel boyutta sağdan soldan bulabileceğimiz pek çok farklı silah bulunuyor. Ah evet, unutmuşum, oyunda iki farklı boyut bulunuyor. İhtiyaca göre geçiş yapmamız gereken bu iki boyutta oynanış birbirinden ayrılıyor. Maddesel boyutta fiziksel eylemler etkin olurken (itme, çekme, yüzme, tırmanma, vb.) ruhsal boyutta maddeden sıyrılıp ulaşılamaz yerlere ulaşabiliyor, çevrenin geometrisinin değişmesiyle bulmacaları çözebiliyoruz. Oyuncuyu çok zorlamayan bu bulmacaların oyun deneyimine lezzet kattığını söylememiz gerekli, o dönemin en başarılı aksiyon-bulmaca dengesine sahip oyunlarından birisiydi *Soul Reaver 2*.

Şurası bir gerçek ki Son Jeton sayfalarında bir oyuna yer veriyorsak eğer muhakkak oynanası bir oyundan bahsediyoruz demektir. *Soul Reaver 2* de kesinlikle bu kategoriye dahil ancak kusursuz olduğunu iddia edecek de değiliz. Özellikle o dönemin kronik hastalığı olan kontrol dangozluğu bu oyunda da kendini gösteriyor. Kamera takip sisteminin işlevsizliği, saldırı ve zıplama sırasında Raziel'in kontrolünü aniden kaybetme durumları nedeniyle ciddi sıkıntılar yaşamanız olası. Neyse ki oyunda yüzünüzü otomatik olarak düşmana dönmenizi sağlayan bir tuş var da siz rakibinizi görmeseniz de saldırılarınızın haybeye gitmesini engelleyerek kafayı yemenize bir nebze engel oluyor.

Bir başka can sıkan nokta ise kayıt sisteminin herkese göre olmaması. Canınız her istediğinde kayıt yapamadığınız oyunda belirli noktalara ulaşabilmeniz gerekiyor bunun için. İşin kötü yanıysa bu noktaların birbirinden çok uzakta olması. Oyunda ölmek gibi bir durum olmadığından ve enerjiniz bittiğinde ruhsal boyuta geçerek enerji toplayıp tekrar oyuna devam ettiğinizden bu çok büyük bir problem değil gibi görünebilir. Ancak bu uzun mesafeler sırasında oyundan çıkasınız gelirse, arada bulunan tüm ara sahneleri tekrar izlemek zorunda kalacağınızı belirtmeliyim. Ha bunu eksi olarak da görebilirsiniz, artı olarak da, çok leziz yapmışlar bu sahneleri haklarını yemeyelim...

Eski bir oyundan bahsederken grafiklerden dem vurmak ne derece doğru bilmiyorum. Bundan 11 sene önce çıkmış herhangi bir oyunun grafikleri ne kadar iyi olursa olsun bugün mutlaka oyuncuyu rahatsız edecektir sonuçta (macera oyunlarını bu noktada ayırmak gerekli sanırım). *Soul Reaver 2*'nin de dönemine göre enfes grafikleri var ancak bugün açtığınızda sizi ne derece tatmin eder, o da sizin kanınızdaki retro partikül sayısına bağlı. Ama oynamak isteyip de sırf grafikleri yüzünden kapatmanıza neden olan eski oyunlardan olmadığını rahatlıkla söyleyebilirim, hâlâ katlanılabilir duruyorlar bugün bile. Sesler ise "kendi dönemine göre" falan değil, hâlâ taş gibiler ve etkileyiciliklerini koruyorlar. *Soul Reaver 2*'nin seslendirme kalitesini bugün dahi yakalayamayan tonla yapım sayabilirim, öyle diyeyim. Hikâyenin temelini güçlendiren başarılı anlatımın en büyük silahlarından birini bu seslendirmeler oluşturuyor. Hele de diyaloglar o kadar enfes ki, Kain olsun, Raziel olsun, Moebius olsun onlar hep konuşsun ben dinleyeyim istiyorsunuz bir yerden sonra.

Her şeyi geçin ve sadece hikâyesi için oynayın bu oyunu. Özellikle de orası burası parlayan kırılgan vampirlerin aşk hikâyelerinden sıkıldıysanız, altyapısı sağlam, müthiş akıl oyunlarıyla budur dedirten *Soul Reaver*'ı denemenizde fayda var. Bu incelemeyi yazmak adına yeniden açıp oynadığımda hissettiğim duyguları hepinizin yaşamasını gerçekten isterim. Hiç oynamamış olanlara ise bir şey demiyorum artık, yazık gençlik ne hale gelmiş (gençliğe laf ederek cümle noktalamaya başladığıma göre huzurla ölebilirim sanıyorum ki)...




Elden düşme ruh alım satımı işinde çok karizma var arkadaşlar, girelim biz bu işe.

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Crystal Dynamics > **Dağıtım:** Eidos Interactive > **Sistem:** Ekonomik > **Dijital İndirme:** 6$ (GOG)
> **Yaş Sınırı:** 17+ > **Dahası İçin:** www.crystald.com/projects/legacy-of-kain_soul-reaver

SON KARAR

GRAFİK 

SES VE MÜZİK 

HİKAYE / ATMOSFER 

EĞLENCE 

Yazıyı okuyan Oyungezer okurunun ağırlaştırılmış Legacy of Kain eğitimine tabi tutulmasına karar verildi.

9.0

Ne Kadar Oynanır? Önceki ve sonraki oyunları da dahil edersek 1 ay Legacy of Kain konuşabilirsiniz...

PC | PS1 | PS2 | SEGA | XBOX

NEO-GEO KLASİKLERİ



Yolunuz sadece bir defalığına bile olsa arcade salonlarından birine düştüyse, Neo-Geo oyunları dendiğinde kafanızda oluşan tablo az çok bellidir; bol eğlence, bol dövüş, bol çekişme! 90'lara damgasını vurmuş pek çok oyun Neo-Geo'ya aittir veya onun oyunlarından esinlenerek yapılmıştır. Atari salonu işletmecilerinin en sevdiği bu kutsal oyun ve konsol firması pazarda aktif olmasa da kalemlerimizde yaşamaya devam ediyor, edecek. Bu ay sizler için üç kafadar bir araya geldi ve çok geniş bir listeden en iyi Neo-Geo oyunlarına yer vermeye çalıştı. Neo-Geo oyunlarını oynamak artık çok basit olduğu için arada kaçırdığınız bir oyun varsa dergiyi kapatın ve görevinizi yerine getirin! **-Volkan Turan**

INSERT COIN

The King of Fighters '98 (ve serisi)

Kara sevda dedikleri daha ne olabilir ki?

KoF serisine duyduğum aşkı nasıl anlatmalıyım bilemiyorum. Bir ara hayranı olduğum K' Dash'in eldivenini anneme diktirdiğimden mi bahsetsem, yoksa müthiş müziklerini kasete çekmek için PlayStation'ı müzik setine bağlamamdan mı, hiç bilmiyorum. İçim içime sığmıyor. Seriyi benim için hep çok özel kılansa harika dövüş motorunun yanı sıra derin öyküleri, aklımı alan müzikleri ve başka hiçbir dövüş oyununda görmediğimiz şekilde, her biri kendi özel hayatına, aşklarına, kavgalarına sahip karakterleri oldu. SNK'nın geçmişteki en büyük başarısı da hep buydu zaten: Kimlik katmak. Gerçi o kadar öykü, bilmem ne dedikten sonra size öyküsü olmayan tek KoF'u tavsiye etmem de bayağı ironik oldu ama KoF 98'de de öyle bir oyun motoru var ki arkadaş, yıllar geçtikçe insan resmen daha iyi anlıyor değerini. 2001'den önceki bütün KoF'ları da aynı şekilde rahatlıkla tavsiye edebilirim ama sonrasında yaşanan düşüş hakikaten kalbimde hâlâ bir yaradır. **-Emre Sümer**



Street Hoop

Sokak basketbolu iki takımın oynadığı ve Tayvan'ın kazandığı bir spordur

Bir çocukluk travması olsa gerek, Tayvan'ı pek sevmiyorum. Geceleri Tayvan'la akın akın üçlük yazdıran insanlar görüyorum rüyamda, kan ter içinde uyanıyorum. Ama en çok da abartmayı seviyorum. Öhöm, efendim milletimizce pek bilinen bir oyundur Street Hoop. Nice gencimiz takım seçme ekranında Tayvan'ı almak için kapışmış, başka takımlarla oynamak zorunda kalan yiğitler helak olmuştur. Öyle bir oyundur ki SH, bug'ın, glitch'in, beleş taktiklerin bini bir paradır. Hava atışının ardından, pota altından yapılan atışların tamamı mutlaka girer, mesafe tanımaz, Apollo 13 misali uzaydan yapılan smaçlar durdurulamaz. Lakin bu keratayı güzel yapan da budur işte. Hızlı ve alışması oldukça kolay yapısı, pis taktikleri, kafada berelerle beton zeminde maç yapan türlü türlü zibidisiyle sokak basketbolu ruhunu fazlasıyla yaşatır adama. Bu yüzden alanında rakipsizdir. Hatta devam oyunu olan Hoops 96 bile onun yerini tutamamış, sessizce geçip gitmiştir hayatlarımızdan. **-Emre Sümer**



Metal Slug X

Çok uzak bir galakside, baş karakterin tek mermiyle öldüğü bir evrende...

Contra'nın bıraktığı yerden, daha az testosteron ama kat be kat fazla mizah unsuruyla bayrağı alıp taşıyan seridir Metal Slug. Aynı zamanda bize dayatılan pek çok gerçeğin yanlış olduğunu da öğreten bir hayat dersi gibidir adeta. Ateş edilen tabelalardan para çıkar. Obezite aslında kötü bir şey değildir, hatta silahınızı kuvvetlendirir. El altından sizi gerçeklikten koparırken, doğanızda bulunan hayatta kalma isteğini sinsice "yok etme" arzusuna çevirmeye başlar. Karşıdan gelen bir denizaltı mı? O zaman tabancayla saldırmanın hiçbir sakıncası yok. Tank? Aynen ateşe devam. Uçak? Zıplayıp el bombası atsam yeter. Ve bu şekilde uzaylı, mumya, hatta minare (?) demeden yardırırken sizi gerçekten öldürebilen tek şeyin kahkahalarınız olduğunu fark edersiniz. Peki ya kas torbası, ağır makinelisiyle erkeğin özü? Merak etmeyin onu da unutmadık. Güneş gözlüğünü kap gel yavrucum, savaşa gidiyoruz. **-M. Can Özbaş**





King of Fighters serisini Neo-Geo'nun en iyi ürünü ilan etmekle kalmıyor, aynı zamanda utanmadan da en iyi dövüş oyunu serisi olduğunu iddia ediyoruz. Hayır, çok ciddiyiz.

Neo Turf Masters

İnsanı zengin gösteren spor

Çoğu tenis ve golf oyununun temel sıkıntısı bence gereğinden fazla detayla oyuncuyu boğması, simülasyon yapacağım diye komaya sokmasıdır. Ki bunu NES'deki 85 yapımı Golf'un üzerine golf oyunu yapılamaz diye düşünen bir adam olarak söylüyorum. Ta ki Neo Turf Masters'la tanışana kadar! Ya arkadaş ben hayatımda bu kadar çabuk öğrenilen, ama ustalaşmaya kasan adamı saatlerce başında oturtan başka bir spor oyunu görmedim. Bir insan dördüncü delikte bu sefer par değil eagle yapacağım diye iki hafta bir oyunun başında oturur mu? Gelin görün ki bu harika oyunu çok uzun yıllar sonra keşfetmenin verdiği utançla "alla alla kim yapmış ki bunu ya?" diye sordum ve Nazca cevabını alınca bütün taşlar yerine oturdu: Metal Slug'a imzasını atan firma. Aynı şekilde ikinci bir sorunun daha cevabını istiyorum o zaman: Piyasada tonla gereksiz oyunun serisi varken bu harikulade oyunun neden devamı gelmedi? **-Emre Sümer**





Tabii ki gözleriniz şu sayfalarda Last Blade, Magician Lord, Pulstar gibi bazı klasikleri de aradı ama her tarzdan oyun seçebilmek adına bazılarından feragat etmek zorunda kaldık.

Magical Drop III

Bugünkü tarot falınızda...

Tek bir soru soracağım sana okuyucu. Bir oyun düşün. Taş kırma üzerine, Tetris gibi. Ne kadar bağımlılık yapıcı olabilir sence? Ne kadar yorucu olabilir? Ne kadar eğlenceli olabilir?
Bu oyunun bizzat böyle bir iddiadan çıktığına inanıyorum. Kesinlikle Tetris'i çok seven ama çok sıkıcı olduğunu düşünen insanlar olduğunu bilen birisi ancak bu oyunu yapabilir *(O nasıl bir insan öyle? -Emre)*. Yoksa kimsenin tarot kartlarını zincirleme taş kırma şeklinde kapıştırmak fikrini hayal edebileceğine inanmıyorum. İnanmak da istemiyorum. İşin kötüsü en başında öfleye püfleye oynamaya başladığınız oyunda bir noktadan sonra "Hanged Man misin nesin, akıllı ol da düzgün taş indir!" ciddiyetine varıyor oluşunuz. Ama asıl olay komboyu düzgün dizip başlattınız mı elleri birleştirip zavallı arkadaşını izlemek. Ondan sonra koca koca adamlar ekrandaki şirin karakterlerin önünde birbirine el kol hareketi yapıyor, küfür ediyor. Sonuç olarak fala inanmayın ama falsız da kalmayın... Neyse... **-M. Can Özbaş**





Garou: Mark of the Wolves

Bu şehirde iyi ya da kötü yoktur. Sadece güçlü olan kazanır...

Fatal Fury serisi candır ama MotW dedin mi benim için akan sular durur arkadaş. Vuruş hissi, karakterler, oynanış ve en çok da kendi dönemi için oldukça iyi grafikleri sebebiyle kalbimdeki yeri bambaşkadır bu oyunun. Zaten ilk gördüğümde ekranda Tizoc, Maximum Mayhem arenasında rakibinin ağzına ağzına vuruyordu ve bendeki artık nasıl bir gaza gelmeyse, o gün bu oyunla bir ömür boyu sürecek olan duygusal bağı kurmuştum. Aslında SNK biraz da yeni jenerasyon dövüşçüleri ön plana çıkarmak ve eskiyen seriye taze kan katmak amacıyla bu yola başvurdu ve oldukça da başarılı oldu. Oyunda yaşlı kurt Terry Bogard haricinde, King of Fighters serisinden tanıdığımız karakterlerin oğulları ve öğrencileri yer alıyor çoğunlukla. Oyunla ilgili çok sevdiğim bir diğer şeyse rakibi P-Power kullanarak yere serdiğimiz an ekrana gelen koca K.O. yazısı ve arkadan giren gaz müzik! Geri kalan her şey içinse mastırkart. **-Yiğithan Civil**

Samurai Shodown 2

Bizde o katana bir kere çıktı mı kesmeden geri konulmaz

Silahlı dövüş oyunlarının diğerlerine oranla daha yavaş ve daha stratejik olması gerekir. Çünkü oyunun hızını ve kombo sayısını artıracak olursanız oyuncudaki silah kullanma hissi azalır, yumruk yumruğa dövüşüyormuş gibi bir his bırakır. Bu yüzdendir ki üzerinden tam 18 yıl geçmesine rağmen hâlâ Samurai Shodown 2'nin üzerine silahlı bir dövüş oyunu yapılamamıştır. Katanaların çarpışma sesleri arasında geçen bir raundun ilerleyen dakikalarında Rage moda girmiş bir Haohmaru'yla rakibine beynini döndüren bir darbe indirmek muazzamdır. Tek darbede canını almak: Paha biçilemez. Seri bundan sonra alev atalım, rüzgar kusalım, 50 hit kombo yapalım dediği için de aynen baş aşağı gitmiştir normal olarak. Gerçi SNK'cıysanız hem sevilmeye hem dövülmeye çoktan alışmış olmanız lazım. Şimdi biraz geç olsa da zamanında Neo-Geo aldırtan oyunlardandı SS2, o yüzden denemeden samuray mahallesinde gezmeyin, keserler adamı. **-Emre Sümer**



Sengoku 3

Hayır, bu seferkinde pembeli kovboy yok

İki yumruk, geri ileri falan yapmadan 20-30 hit kombolar imkânı sağlayan Sengoku 3 tahmininizin aksine bir dövüş oyunu değil, bildiğiniz ilerlemeli oyunlardan. Adım atsan bu tür oyunlara denk geldiğin yıllarda samuray ve kovboy kültürü karışımı konsepti hiç de fena değildi ama ilk iki oyun diğer her açıdan açıkçası zayıf kalıyordu işte. Neyse ki Sengoku 3 seri adına cidden bir silkiniş oldu. Birbirinin tekrarı olmayan bölümler, her düşman dalgasında farklı taktik gereksinimi ve en önemlisi bir beat 'em up'ta bulabileceğiniz en nadide özellik olan kafayı kullanmayı getirdi (atmak değil düşünmek anlamında). Hele ki boss'ları glitch bularak yenmeye alışkın bir jenerasyon olarak harbiden akıllıca taktikler kullanarak yenebilmek ciddi bir başarı hissi veriyor insana. Eğer günümüzün "Parlayan noktalara vur" modasından nefret ediyor ama binleri doğramak istiyorsanız Sengoku 3 hâlâ eski kaliteyi bulabileceğiniz son buluşma adresiniz. Giderken solda, dönerken... durun bir dakika. **-M. Can Özbaş**





Rage of the Dragons

Seriye dâhil değil ama serinin en iyisi

Lisans hakları alınamadığı için Double Dragon serisine "atıf" olarak yapılmak zorunda kalan bu oyunu gerçekten özel kılan o kadar çok şey var ki... SNK'nın küllerinden doğan Playmore'un sunduğu nadir düzgün oyunlardan biri olmasından tutun, Double Dragon serisine ilk defa elle tutulur bir hikâye ve ruh katmasına kadar tam da "değeri bilinememiş" kategorisinde bir yalnız kral haline gelmiştir RotN. Akıcı grafikleri, dengeli ve oturmuş ama yepyeni tag-team dövüş motoru, tam SNK boss sendromuna yakışır biçimde sizi yeni küfürler icat etmeye iten bir boss ve her şeyi kesen eğilerek küçük vuruşlarıyla (bilen bilir) tam anlamıyla klasik bir Neo-Geo oyunudur Rage of the Dragons. Ama asıl başarısı, artık basit ve sıradan denilebilecek durumdaki Billy ve Jimmy'nin dizaynlarını baştan aşağı elden geçirmiş olmasıdır bence. Eski dövüş oyununda ne kadar kaçırılmış fırsat varsa sanki hepsini burada yakalamak istemiş adamlar. Başardıkları sürece sıkıntı yok. **-M. Can Özbaş**



Super Sidekicks 3: The Next Glory

Chance'e bekliyorum abi

Şu oyunda faul yapılan oyuncuların sinirlenip topa bütün gücüyle vurması özelliğini gördüğümden beri aynı sahneyi günümüz futbol oyunlarından da bekliyorum ama nafile (eğer böyle bir şey yapıldı da söylemiyorsanız aşk olsun). Kariyerinin yüzde 80'inini dövüş oyunu yaparak geçiren bir firmadan, fair-play üzerine bir oyun beklenemezdi zaten. Bir de korkunç sayıda milli takım var oyunda ya, Vietnam milli takımı bile dâhil hatta. Ama bu bolluk yüzden kendi milli takımızda Yahya, Orbay isimli oyuncular görmek futbol bilgimi sorgulamama sebep oldu. Şaka bir yana, bir o kalede bir bu kalede milletçe yüreğimizi ağzımıza getiren hızlı maçlar esnasında Chance diye kalenin istediğimiz noktasına şut çekmek, "Kale çık!" diye file bekçimizi danalar gibi koşturmak on numara işlerdi doğrusu. Bir de gol atan adamlar ölesiye sevinirdi hiç unutmam bak. Futbolun gerçekten güzel olduğu yıllardan kalma güzel bir oyun bir Super Sidekicks 3, nerede şimdi o eski Yahya'lar? **-Emre Sümer**

Puzzle Bobble (Bust-A-Move)

Mini mini ejderhalar, balonları yakalar

Tetris misali üstümüze gelen farklı renkteki taşları yine aynı renk taşlar ile kombine ederek patlattığımız oyunları bilirsiniz. İşte Puzzle Bobble (bubble değil çünkü karakterlerden birinin adı Bob) da aynı renk balonları üst üste bindirip neşe saçarak bölüm atladığımız o oyunlardan. Taito 1994 senesinde bu platform furyasına kayıtsız kalamayarak neden biz de bir tane yapmıyoruz demiş olsa gerek. Oyuncuya çok komplike bir iş yapıyormuş havası versin diye ikiz ejderlerimizden bir tanesi balonu topa yüklüyor, öteki de nişan alıp ateşliyor. Fazla karmaşık, farkındayım. Aslında kendi klasmanındaki diğer oyunlarla kıyaslandığında oldukça zevkli. Ayrıca size iki kişi oynayıp arkadaşınızı türlü şirinliklerle rezil etme olanağı da veriyor. Ekran minik ejderler ve rengârenk toplarla dolunca ister istemez sevimli bir insan oluyorsunuz, uyarmadı demeyin. Son olarak bu kesmedi, hikâye de lazım diyorsanız Bubble Bobble'ı daha da şiddetle tavsiye ederim. Çok sağlam senaryosu var. **-Yiğithan Civil**



Shock Troopers

Yavaşça giden küre şeklinde mermiler

Ve "kötü" bir kez daha yapabileceği en büyük hatayı yapar: Başkanın kızını kaçırır! Bundan sonra geriye tek bir çözüm kalmıştır, dünyanın kaderini bir grup çapulcuya, yani küre şeklinde kurşunlar atan profesyonellere teslim etmek! Peki bunun için elimizde ne var? Ekranın en altında durmanın ölüm anlamına gelişi mi? A-Takımı özentisi sekiz farklı zibidi mi? Bir de kaçma tuşumuz olduğuna göre iyi adamı oynayabiliriz artık. Peki, öyleyse düşüncelerim neden devamlı olarak kötü karakterle uyuşuyor? Resmen adama her ara demoda daha fazla yakınlık hissediyorum. Dünyayı yönetenlerin yeteneksiz olduğu fikri? Onaylıyorum. Dünyanın kafasızlarla dolu olması? Onaylıyorum. Rehine olarak kızıl saçlı genç kız seçimi? Onaylıyorum. Oyunun feci derecede zor ama bir o kadar da eğlenceli olması? Başka türlüsü Neo-Geo'ya yakışmazdı zaten. Yalnız şaka maka resmen mazoşist bir çocukluk geçirmişiz ha! Bütün yapabildiğin bu mu ha dostum? **-M. Can Özbaş**





Top Hunter: Roddy & Cathy

Ödül avcılarıyız biiiizzzz

Piyasada benzer türde birçok rakibiniz varsa öne çıkmak için diğerlerinden farklı bir şeyler yapmanız gerekir. Ya da rakiplerinizin en iyi özelliklerini bir araya getirmeniz! Batının kültürünü alacaksın mantığıyla yola çıkan Top Hunter da Street Fighter'daki özel hareket sistemini ve Metal Slug'daki araç kullanabilme özelliğini alıp bir tuşla geçilebilecek iki farklı oyun platformu, oynanış sırasına göre birbirini etkileyen turlar gibi yeniliklerle birleştirince ortaya yepyeni ama gayet hoş bir karışım çıkmış. Özellikle kullandığınız araçla önünüzdeki duvarı, ardına saklanma gafleti gösteren zavallıların üzerine yıkmak, tepelerine kayalar yuvarlamak falan acayip eğlenceli şeylerdi. Günümüz oyunculuğunda yok olmasına en çok üzüldüğüm şey olan "yan yana oynama" özelliği de mümkün olunca gerçek bir Neo-Geo klasiği oluyordu Top Hunter. Yanımdaki adamı yendikten sonra yüzüne karşı dalga geçemeyeceksem ben ne anladım beraber oynamaktan? **-Emre Sümer**



Şu listedeki oyun türlerinin soyunun bir bir tükendiğini görünce hakikaten üzülüyor insan. Yaşlanıyoruz vesselam.

Last Resort

"Zor mu? Bu kelimeyi ilk kez duyuyorum."
-Herhangi bir SNK çalışanı, 1992

Atari salonundayken bazen kader sizi seçer. Kem talih kıyıdan köşeden biriktirerek aldığınız jetonlarınıza resmen göz dikmiştir. Makineye bakıp "Uçaklı" diye sırıtırsınız. Ve jetonu atarsınız. Last Resort'un büyüsünün devreye girdiği an işte budur. Mecha'lar, Akira atmosferi, devasa savaş gemisinin içinde ve dışında dolanabilmek, elinizde olmadan ritim tuttuğunuz muhteşem müzikler... Diğerlerinin aksine, oyun adeta sizi ele geçirir ve... ölürsünüz. Devamlı olarak. Oyun size mermileri durduran bir kalkan vermiştir. Bu bahaneyi kullanarak da insan ırkının kapasitesinin üzerinde saldırı yollar üzerinize. Üstelik gerçek son sadece *continue* kullanmadan açılmaktadır! Sonuçta geriye aklına kazınmış parçaları ıslıkla tekrarlayan, her bir düşmanı ezberlemiş ve jetonsuz bir genç kalır. Oyunun gerçek sonunu görmeye yemin etmiş bir genç. Ve bilmiyorum, henüz 23 yaşındayım ama eğer bir gün gerçek sonu kendim açarsam emin olun daha huzurlu öleceğim. **-M. Can Özbaş**



ENSESİ KALINLARIN KONSOLU: NEO-GEO AES

Ben de dahil olmak üzere çoğumuz Neo-Geo oyunlarını atari salonlarında oynamış olsak da sistemin arcade'lerdeki büyük başarısı SNK'yı bu sistemi evlere de konsol olarak satmaya zorladı. Tabii 20 yıl önce cebinizde 650 dolar vardıysa! Gelgelelim oyunları bile 200 dolardan başlayan Neo-Geo AES korkunç fiyatına rağmen müthiş bir başarı yakaladı ve tam 14 yıl piyasada kalarak Atari 2600'ün ardından oyun tarihinin en uzun ömürlü ikinci sistemi haline geldi. Yabancı sitelerde kartuşları hâlâ yoğun talep gören sistem için sadece 10 adet üretilen Kizuna Encounter'ın Avrupa versiyonu açık artırmalarda 10.000 dolara satılmışken yalnızca iki adet üretilen Aero Fighters 3 kartuşuysa, sıkı durun, tam 30.000 dolara gitmiştir (yazıyla OTUZ BİN). Ulen biz de bir zamanlar jetona verdiğimiz 3-5 kuruşa laf ediyorduk be. Hayat acımasız. **-Emre Sümer**

NEO GEO VE SÜLALESİ

SNK'yı uzun yıllar fazlasıyla ihya eden Neo-Geo, daha sonra kariyerine yeni atılımlarla devam etmeye çalıştı. Lakin hiçbirinin ömrü 1-2 yıldan fazla sürmediği gibi yanlış yapılan pahalı yatırımlar olarak SNK'nın batış sürecini de hızlandırdı.

Neo-Geo CD: Kartuşların yüksek maliyeti ve oyunların CD'li sistemlere geçmesi sonucu üretildi. Fakat 1X hızındaki CD okuyucusu oyunların yükleme sürelerini eziyet haline getirdi. Ama arrange müzikler de bambaşkaydı hani.

Hyper Neo-Geo 64: Klasik 2B arcade'lerin ömrünü tamamlayıp 3B oyunların devrine gelinmesi sonucu üretildi. Ama SNK'cıların klasik oyunları 3B görmek istememesi üzerine sadece yedi tane oyunla elveda diyen bir facia oldu.

Neo-Geo Pocket & Color: Neo-Geo akımını el konsolu pazarında sürdürmek isteyen SNK'nın batmadan önceki son ürünüydü. Sega Game Gear'dan iyi bir performans gösterse de Game Boy serisi resmen canına okudu. Ama bence çok güzel oyunları var.

Neo-Geo X: Yakın zamanda çıkacak olan, içinde Neo-Geo'nun 20 klasik oyunu yüklü biçimde gelecek olan el konsolu. Ama tahminimce bu da ellerinde patlayacak. **-Emre Sümer**

Oradaydım

YUNA'NIN DAĞILMIŞ SAÇI

[Final Fantasy X – Yevon-Djose Tapınağı] Spira dünyasında çok çok uzun zamandır bütün yaşayanların etrafını sarmış bir şey vardır: Tedirginlik.

Sin... Bilinemeyen, savaşılamayan, devasa kötülük... Nereye, ne zaman saldıracağını kimse kestiremez. Geldiğinde yıkım getireceği mutlaktır ama insanların her an Sin'in gelebileceğini bilerek yaşaması daha mı az acıdır?



"Savaşılamayan kötülük" dedim ama bu tam olarak doğru değil. Kutsal yolculuklarını tamamlamış, kadim Aeon'ların yardımını yanına almış çağırıcılar Sin ile savaşabilir. Buna yeltenenlerin çoğu başarısız olur ancak bazen de bu çağırıcıların birisi Sin'i alt etmeyi başarır. Başarır ama...
Ixion'u yanına katmayı başardığı yorucu bir günün ardından Yuna biraz gözlerini dinlendirir... uyuyakalır. Uyanır uyanmaz tam da kendisinden bekleneceği üzere eli ayağına dolaşır, panik halinde dışarıda bekleyen gardiyanlarının yanına koşturur ve nefes nefese özür dilemeye çalışır. Diğerleriyse Yuna'ya ve Yuna'nın dağılmış saçlarına biraz takılır.

Wakka: Saçı başı dağınık bir çağırıcı! Dünya ne hâle geldi!
Yuna: Beni uyandırmalıydınız!
Lulu: Imm... Seslendik ama o kadar horultunun arasında...
Herkes, kendiyle uğraşılmasına tatlı tatlı kızan Yuna'ya gülmektedir. Auron bile kendini alamaz.
Yuna: Sir Auron! Siz de mi?



Auron: Lady Yuna saçını düzeltir düzeltmez yola koyulalım!
Grup gülüşmeler arasında yavaş yavaş yola çıkarken anlatıcı konumundaki Tidus'un sesine kulak veririz.
Tidus: Gerçekten uzun zamandır böyle gülmemiştim. Yalnız çok sonradan fark edecektim ki... o sırada gerçekten gülen tek kişi bendim.

Sin ile savaşan çağırıcılardan bazıları onu yenmeyi başarır. Başarır ama bu zafer dünyaya yalnızca birkaç yıllık geçici bir huzur getirir. Birkaç yıllık rahat uyku... Bedeliyse çağırıcının ve gardiyanlarından birinin yaşamıdır. Ve de birkaç yıl sonra o gardiyan yeni Sin olarak dünyaya tekrar yıkım getirecektir.
O sırada bunu bilmeyen tek kişi Tidus'tur.
-Ömer Akdağ



PIXEL YAZITLARI



FACİADAN ZİRVEYE: DONKEY KONG

Sadece bir günlüğüne Google'a "doodle" olan Pac-Man'in bütün dünyada 4,8 milyon saatlik bir iş kaybına sebep olduğunu düşünürsek, bundan 30 sene önce çıktığında da dünyayı kaosa sürüklediğini farz edebiliriz sanırım. Tamam, biraz abartmış olabilirim da piyasada olduğu dönemde "Şampiyon belli, ikinci kim?" gibi bir şeydi Pac-Man, herkes ikincilik için yarışıyordu!

Nintendo da 1980'de atari salonlarına ilk adımını atarken (sağ ayakla mı yoksa sol ayakla mı onu bilmiyorum) *Radar Scope* denen bir oyuna bırakmıştı bu ulvi "ikinci olma" görevini. Galaxian'la Space Invaders arası bir şey olan bu oyun o zamanlar daha toy, hatta çoluk çocuk sayılan **Shigeru Miyamoto**'nun da çalıştığı ilk oyundu. Lakin oyunun Japonya'daki başarısı sonucu Nintendo Amerika başkanı feci gaza geldi ve "Yollayın bakim bize oradan 3000 tane Radar Scope" diye siparişini verdi. Sonra da hepsinin parasını dükkandaki çocukla yolladı (yersen).

Lakin *gelin ata binmiş, ya nasip demiş* misali oyunlar aheste aheste Amerika'ya ulaştığında aradan aylar geçmiş ve oyunun popülaritesinden eser kalmamıştı. Bu da makinelerin 2000 tanesinin aynen depoda kalması anlamına geliyordu ki bu resmen çok ciddi bir maddi kriz, önlemezse de facia demekti. Eli ayağı titreyen başkan derhal Miyamoto'yu aradı ve "Shigeru kurbanın olayım şu oyunun elini yüzünü biraz düzelt de aynı kabinlerde satarak çıkartalım elimizden" diye acil yardım istedi.

Gelgelelim genç tasarımcı, Japonya'nın bir fırsatlar ülkesi olduğuna inanıyordu ve büyük bir risk alarak oyunu geliştirmektense yepyeni bir oyun yapmayı tercih etti. Başında yer aldığı ekibiyle Radar Scope'un donanımının aynısını kullanan (Radar Scope'taki ateş sesiyle yeni oyundaki yürüme sesi aynıdır mesela) bambaşka bir oyun geliştirdi ve bu oyun elde kalan makinelere aynen yerleştirildi. Kabinleri de boyandıktan sonra tepesine şu kelimeler yazıldı: **Donkey Kong**

Sırf 2000 tane arcade makinesi ellerinde patlamasın diye yapılan bu "dolgu ürünü", umulmadık taşa dönüşüp resmen kafa yararak toplamda 67.000 tane sattı, arcade dünyasını yörüngesinden oynattı ve az daha bu piyasadan çekilecek olan Nintendo'yu hiç beklemediği bir anda trilyonere çevirdi. Biz de her ay anca böyle oturup milletin parasını konuşalım zaten. Biriniz de bir fikirle gelin be kardeşim! **-Emre Sümer**





Eski Dergilerim

Bir ibretlik paylaşımla daha karşınızdayız. Elvira filmlerini izlemişseniz eminiz ki pek çoğunuz seriyi beğenmemişsinizdir. Cassandra Peterson her ne kadar o yıllarda pek çok ergen kıza ilham kaynağı olsa da, oyun dünyası bu zevksizlikten pek etkilenmedi. Oyunu iyiydi ve kapak olmayı hak ediyordu. AMA bu ne yahu? 70'lerin albüm kapakları bile daha iyi değil mi?



Oyungezer
SAYI: 58 - 2012/08

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ekrem Atamer, ekrem@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
M. Can Özbaş, Oğuz Kılıçarslan, Yiğithan Civil

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu
Ayşegül Yıldırım, aysegul@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 31 Temmuz 2012

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

